Все оттенки Тьмы

Пролог

Кэтлин Райан

Глубоко в Умбре, где-то между Миром Горизонта Шангри-Ла и Цербером, вторым спутником Плутона, идет Аманда. В ее руках – серебряный шнур, прочный и светлый, тянущийся за ней и перед ней так далеко, насколько она может разглядеть. Минуты переходят в часы, но она терпеливо продолжает следовать ему, зная, что в конце пути будет дом, и что ее друзья будут охранять этот путь ради нее.

Шнур рвется.

Быстро, как мысль, рушится защитная магия, и Аманда падает в бездну.

В первую же секунду вакуум перехватил ее дыхание, и единственный на миллионы километров воздух покинул ее. Вода дыхания замерзает перед ее глазами. Кровь вытекает из ушей, а последующая тишина крадет даже звук биения сердца. Немного медленнее ее кожа начинает гореть, краснеет, покрывается кровоподтеками, и капилляры взрываются в космос. Она сражается с тошнотой и проигрывает, блюя и дергаясь. Ее волосы плывут вперед, в грязь. Задыхаясь, она сгибается, глаза закрываются, кулаки намертво сжимаются вокруг бесполезного, оборванного шнура.

Она начала задыхаться.

На грани паники, юная магичка напрягла свой разум и память, выискав все, что она знала, слышала или думала о дыхании в Эфире. Она отчаянно выстроила стену логики и цепь разума, чтобы приковать свои легкие к своей воле – и задыхается в пустоте. Она приказывает, крича себе (и своему перепуганному Аватару) *поверить или умереть*! Но отчаяние не замена вере, и ее грудь по-прежнему пуста и горит огнем. Почти под конец, на грани бессознательного, когда пламя в легких врывается в ее мозг, Аманда кричит в безмолвной, разрывающей горло ярости, взбешенная тем, что вселенная осмеливается ей не подчиняться.

- Это будет так, как хочу я, - подумала она более спокойно, и рассмеялась, свободно дыша.

Затем она выпрямилась, слегка перевернулась по часовой стрелке и снизу вверх, паря в легком ветерке. Перед ней проявился ее Аватар. Ангел с окровавленными руками дрожит, крылья обернуты, для защиты, вокруг тела. Видно только личико маленькой девочки, испуганное и бледное.

- Мы в безопасности? - с опаской спросил ангел.

- Мы мертвы.

Покачиваясь на бесполезном шнуре, смертная часть магички изучает бесконечное небо, но не видит ни планет, ни Миров, ни движения. Диск Солнца тоже очень мал. Она знает, что Горизонт должен быть слишком далеко, чтобы добраться до него или подать сигнал.

- Но мы дышим. Мы живы.

Аманда взмахнула рюкзаком, заставив свое тело вращаться в противоположном направлении. Она останавливает его у колен ангела, замедляя вращение, и оказалось, что ее лицо находится напротив ног духа.

- Мы все еще умираем, - ровно проговорила она. – Ты и вся остальная моя душа рассеются примерно через шесть часов.

Она открыла свой рюкзак настолько, чтобы пролезла только одна рука, и начала рыться в парящем содержимом. Резинка вновь скрепляет ее волосы, смятый платок протирает лицо и уши, несколько пакетиков печенья отправляются в задний карман – Аманда почти улыбается, думая об этой своей последней еде.

Письмо, которое она должна доставить Сенексу, все еще при ней. Она осторожно переложила его в застегивающийся карман своей куртки, надеясь, что ее тело будет найти проще, чем рюкзак.

- А разве другие не будут нас искать? – жалобно спросил ангел.

- Может быть. Если они узнают о том, что шнур был обрезан. Если он не был обрезан, потому что Цербер атакован. Если нас не унесет так далеко, что даже Старик нас не найдет.

Наконец, она находит то, что искала – старый театральный бинокль, завернутый в запасную футболку.

- Что нам делать? – Ангел готов расплакаться.

Заправив футболку обратно в спортивный костюм, рука смертной хватается за рукоять одного из запасных ножей, старого ножа «Боуи» с бритвенно-острым лезвием – подарок Старика. Аманда крепко сжимает его, вспоминая безопасность обучения у ментора на Цербере, и вытаскивает его из сумки. Она подвесила его на талию, дважды проверив тонкий кожаный ремешок, удерживающий его в ножнах, зная, что ей придется убить себя – и освободить свой Аватар до того, как пройдет шесть часов – если ангел выживет. Она еще раз смотрит на Солнце, гадая, когда и где Старик будет вновь искать ангела, и в какое тело он попадет. Она разворачивается, и видит, что Аватар смотрит на нож. Но ангел ничего не говорит.

- Мы будем смотреть, ждать и пытаться подать сигнал. – Аманда закрыла рюкзак, надела его, и устроилась поудобнее, пристально выискивая каждый намек на жизнь.

- Там, - произносит Аманда, указав на пятно темноты у правой ступни ангела. – Направляется к Солнцу, приближается.

Она повернулась еще раз, направив правую руку вперед, а левую ногу в сторону и

назад, гася инерцию. Маленькая серая точечка становится маленьким серым облачком, а затем едва заметными плотно сгруппированными вспышками света.

Аватар пролетел вперед, его крылья едва шевелились. Его лицо было все еще встревожено. «Что это?» - спросила она.

- Неважно. У нас осталось только три часа.

- Оно движется так медленно.

- Это иллюзия. Оно движется так быстро, что не заметит нас, пролетая мимо – если у этого есть глаза и оно пролетит рядом с нами.

- Как мы просигналим ему?

Аманда осмотрела свою душу сверху вниз и протянула открытую ладонь.

- Подойди поближе, и я покажу.

Ангел слабо улыбается, подлетает к своему магу, и кладет свои тонкие, белые, как слоновая кость, и алые пальчики в мозолистую ладонь Аманды. Не говоря ни слова, Эвтанатос вцепилась в протянутую руку духа, потянула ее на себя, толкнула в сторону, врезалась в сложенные крылья и начала дергать руку вверх и вниз, далеко за порогом боли, почти ломая ее. Аватар визжит, и этот звук наполняет пространство, эхом отдаваясь в пустом черепе Аманды. Пока ангел кричит, его тусклый свет взрывается выжигающей глаза сверхновой, и смертная проваливается в агонию.

Еще до того, как зрение возвращается к ней, Аманда вспоминает о бинокле, и ее левая рука подносит его к лицу. Правая все еще полна боли. Огоньки звезд рассеялись. Некоторые пропали, но полдюжины оставшихся направились прямо к угасающему свету.

- Это сработало, – Аманда посмотрела на свой раненый Аватар, ласково поглаживая ангела по волосам. – Теперь все в порядке.

Ангел начинает плакать.

Аманда вновь смотрит в бинокль. Маленькие движущиеся звезды медленно превращаются в диски, становясь шестью парами сияющих желтым светом глаз. Они ярки, но все еще далеки и малы. Первая пара подбирается достаточно близко, чтобы можно было увидеть тело, и Аманда вздрагивает, когда прикрепленный к этим глазам маленький череп выпадает из фокуса и втыкается носом прямо в правую линзу.

Слишком удивленная, чтобы удержать бинокль, она позволяет ему отлететь за пределы ее досягаемости, изучая вновь прибывших – шесть или семь мышиных скелетов с золотым сиянием в глазах. Они мечутся вокруг Аманды и ангела, опираясь на нечто, ей не видимое.

Молодая волшебница полезла в карман за крекерами, черно-синие пальцы неуклюже рвут целлофан. Она передает немного ангелу.

- Проверь, может им понравится, - сказала она, и начала опустошать рюкзак. Ручки,

ключи и ножи разлетаются во все стороны, пока она пододвигает себя параллельно мышам. Они суетятся вокруг нее, пощипывают ее куртку и волосы, забираются в карманы, когда бы вращение ни поднимало ее выше «мостовой» духов. Наконец, она перестала вращаться. Когда ее голова и плечи гарантированно оказались над мостовой, она позволила себе ухватиться за нее и вытянула себя, как из бассейна.

В первый раз она видела, чтобы окружающая их бездна не была пустой – по курсу движения мышей тянулся след, тонкая серая полоса в глухой темной равнине. Она повернулась к своему Аватару, поняв, что ее душа все время стояла на этой полосе.

Теперь мыши оседлали ангела. Ее крылья были раскрыты, и хоть ее щеки были все еще мокры, слезы лить перестали. Два костяных носа высовывались из ее волос, одна мышь оседлала правое крыло, три – левое, а на здоровой левой руке оставшиеся две грызли печеньки. Крошки сыпались через их пустые ребра. Ангел прикусила губу и нахмурилась.

Аманда, виновато открывая другой пакет крекеров, подалась вперед, чтобы успокоить ее. Мыши наклонили головы и спрятались от нее, убежав на другую часть Аватара, под крылья.

- Я хочу домой, - всхлипнул ангел и снова начал плакать.

Мыши высунули головы, услышав ее голос, и нервно зашебуршились в темноте, сияя глазами. Секундой позже, они выстроились в одну линию. Последняя протянула ангелу хвост и посигналила лапкой, чтобы она схватилась за него. С опаской, она схватила его – Аманда едва успевает схватиться за другую ее руку – и мыши быстрее звука потянули за собой ангела и ее мага, волочащегося за ним.

Когда мыши остановились, Солнце было похоже на булавочную головку, но ни Плутона, ни Цербера нигде не было видно. Упряжка распалась, когда духи начали совещаться, нервно покачивая черепами вокруг своего лидера. А потом они очень спешно убежали – сначала под крыльями Аватара, потом между ботинок Аманды, и устремились по дорожке к Солнцу.

- Какого черта? – выругалась Аманда, посмотрев на часы.

Остался только один час, и она медленно потянулась за «Боуи».

- Стой, - раздался в ее голове голос. Или два?

Молодая волшебница удивленно посмотрела на ангела (опавшую перед ней пернатой грудой), а потом за побледневшего духа, в тьму, прокладывающую себе путь, пожирающую за собой звезды.

Тьма приблизилась, и Аманда, наконец, сумела разглядеть наездника – Митци Циммерман, заместительницу Старика. Она управляла своим огромным жеребцом лишь простым веревочным недоуздком, остановив его перед ними. И, все же, конь был тьмой – цельной и изящной, безглазой и пугающе неразличимой.

- Рада, что ты жива, Аманда. Я думала, найду труп.

Митци слезла и развязала недоуздок. Тьма рассеялась, и седельные сумки упали.

- Шнур все еще при тебе?

Аманда полезла в рюкзак, и передала его старшей женщине. Митци тщательно его осмотрела и перебросила через плечо, где он и рассеялся.

- Отлично. Вот оно что. – Она достала из кармана маленькую стеклянную баночку, и передала Аманде. – Помести немного в уши и размажь по всей открытой коже, до которой дотянешься. Тщательнее ты себя обработаешь потом, когда у тебя будет больше времени.

Аманда подчинилась, и Митци продолжила своим громким, твердым голосом. «Ты не можешь вернуться сейчас на Цербер. Этот шнур был обрезан с той стороны, и либо нам придется прибраться в доме, либо то сделают Герметисты-беженцы. Я надеюсь, это просто неудачная попытка убийства, а не что-то более серьезное, но… дела таковы. Кто-то дома желает до тебя добраться».

- Пока не забыла, письмо от Скерера у тебя? – Она взяла его, перебросила через другое плечо, и продолжила.

- План таков. Ты возвращаешься в лавку алхимика, тихо сидишь там, и в течение недели мы с тобой свяжемся. Я принесла достаточно одежды и вещей на это время – я действительно рада, что ты выжила! – а ученик Скерера поможет тебе со всем, о чем я забыла.

- Не думаю, чтобы они желали моего возвращения.

- Почему нет? – Митци передала Аманде седельные сумки, и начала сплетать веревку в другой узор.

- Я убила человека в лаборатории Скерера.

- О, черт… Кто это был?

- Ричард Сомниц, - запнулась она, вспоминая. – Из Дома Хелекар, как он сказал.

- Проклятие. Отлично. Новый план.

Митци глубоко вздохнула и на мгновенье задумалась. «Иди в «Стальную Лошадь» – это бар рядом с мастерской на пересечении Джейд Лейн и Найн Сан Гоуст Стрит. Не спрашивай, как туда пройти. Скажи бармену, что тебя прислали Повелители Яма, и тебе нужна комната. Не высовывайся. Смени имя, одежду, цвет волос, цвет глаз, походку, стиль речи, духи, шампунь – все. Ты лучше меня знаешь, что надо делать».

Она бросила веревку в тьму, и та осела на шеях двух черных лошадей. Свободный конец лежал на сидении маленькой черной повозки. Сначала села Митци, за ней – Аманда, следом подлетел ангел.

- Мы придем за тобой как можно раньше. Но… если за тобой гонится и Дом, и Жерико, не бойся бежать. – Она цокнула лошадям и слегка хлестнула недоуздком.

- У тебя есть вся вселенная, чтобы спрятаться, - произнесла она, и повозка покатила.

‹ Оглавление вверх Введение: Все вокруг ›

Все оттенки Тьмы

Введение: Все вокруг

> Желаешь увидеть иные миры? Хорошо. Но знай: места, которые ты посетишь, которые ты увидишь, не существуют. Есть только два мира – твой мир, который реален, и другие миры, фантазия.
> Подобные миры – миры человеческого воображения: их реальность, или недостаток реальности, не важна. Что более важно – они есть. Эти миры дают альтернативы. Дают возможность сбежать. Дают угрозу. Дают грезы, силу, убежище и боль. Они дают твое понимание мира. Они не существуют, и потому они все, что имеет значение.
>
> *– Королева Фей, Books of Magic[1] (Нил Гейман).*

Алексис Гастингс

Здравствуйте и хорошего вам дня, друзья-странники! Алексис Гастингс к вашим услугам. Это очень интересно – я никогда раньше не была экскурсоводом. Как бы то ни было, не будем отвлекаться. Расскажу о себе: если вкратце, я – Эфиритка, как бы странно это не звучало. Я путешествую мирам, которые могу найти, исследуя, изучая и находя новые способы применения электричества. Но я отвлеклась.

Мы все здесь для того, чтобы предпринять сумасшедшее и прекрасное путешествие в Иные Миры. К сожалению, я по ним не эксперт, как бы мне того ни хотелось. Поэтому я с удовольствием сообщаю вам, что далее в книге вы встретите величайших специалистов, которых мы смогли найти, чтобы они рассказали вам о своих любимых местах. Я бы хотела поблагодарить Портоса Фиц-Эмпресса за невероятную возможность опубликовать этот путеводитель, и мою хорошую подругу – эксцентричную Принцессу-Рыбачку. Не обращайте внимания, если она покажется вам немного… осторожной. Она не слишком увлечена концепцией этого путеводителя, как Портос и я. Но не беспокойтесь, я думаю, она отойдет к тому времени, когда слово передадут ей. С чего бы нет? Хоть я и не эксперт по всем Иным Мирам, я – неизлечимый исследователь и, иногда, неисправимый

романтик, хорошо квалифицированная в том, что вы можете ожидать, путешествуя по тем новым странным мирам.

Перед отправлением: структура Иных Миров

Я думаю, что лучше всего будет начать с обсуждения, что есть Иные Миры, и как они устроены. Вы, возможно, уже слышали что-то ранее, но с моей стороны было бы неосторожным не рассказать это, если вы не слышали.

Небольшое уточнение: Иные Миры не поддаются обычному картографированию. Я предполагаю, что Покорители Бездн работают над этим, но пока не справились даже они, и это хорошо. Часть интересности этих мест составляет их *непознанность*, и, возможно, они совершенно непознаваемы, потому что меняются под восприятием каждого путешественника. Любая космология, которую я могу вам дать, будет, в лучшем случае, ошибочной, поскольку основана она на моем восприятии.

Первое впечатление

Надо сказать, маги, и наши волкоподобные собратья, Гару, поняли определенное устройство Иных Миров. Первое, с чем вы познакомитесь, это **Периферия**. Этот тип восприятия дает нам первый контакт с Иными Мирами еще до того, как мы Пробуждаемся. Короткие вспышки абсолютной уверенности, ощущение опасности, толика предвидения – это все Периферия, влияющая на ваше подсознание. Периферия не ограничивается только Пробужденными. Люди с тем, что некоторые из нас называют «Талант Осведомленности», могут чувствовать мир на этом уровне. Но смертные способны лишь на, самое большее, короткие озарения и странствия в Миры Грез.

Как только вы научитесь воспринимать Периферию, то можете попробовать пересечь **Барьер**. Первый Барьер отделяет наш физический мир от чудесных Иных Миров. Барьер сейчас значительно прочнее, чем в мифическом прошлом, из-за действий Технократии. Они одержали решительную победу, когда человечество потеряло свою веру в духовное и начало верить лишь в то, что можно пощупать и увидеть. Спящие только сейчас начали понимать истинную цену потери ими духовности, и они начинают бунтовать. Это восстание может оказаться лучшей защитой от застоя, вызванного Технократией.

Пенумбра, Взоры, Резонанс и Домены

После того, как вы удачно пройдете сквозь Барьер, вы попадете в **Ближнюю Умбру**, которая состоит из нескольких частей. **Пенумбра**, омываемая тусклым светом Луны, является духовным отражением реальности физического мира. В зависимости от вашего положения, вы можете видеть это отражение с одной из трех перспектив. Маги

выделяют три разных способа восприятия Пенумбры, которые Герметисты назвали «Взорами» (Videre), и они определяют, как странник видит мир, который он только что покинул. Эти Взоры позволяют вам видеть сильные концентрации Резонанса – следы, оставленные чьей-либо историей или природой – иногда в виде разноцветных аур, иногда в виде архетипных образов.

Люди с большой склонностью к абстрактному мышлению – то есть мы, маги – видят реальный мир как систему узоров и аур, называемую Астральным Взором (Astral Videre), пульсирующую Квинтэссенцией и сияющую энергией. Если вы путешествуете при помощи астральных способов (как Адепт Разума или некоторые вампиры) или техномагии, либо просто видите все так называемым «незамутненным взором», то ваш разум будет заполнен образами сияющей энергии и ясностью восприятия, которые вы раньше никогда не испытывали. Эта ясность позволяет видеть вещи таковыми, каковыми вы их для себя *представляете*. Например, если вы поборник правосудия и истины, то вы, вероятно, увидите, что статуя Фемиды окружена ярким светом и испускает лучи надежды и справедливости. Но, с другой стороны, если вы верите, что закон продажен и служит только преступникам, то вы увидите эту статую потрескивающей от темных энергий и окруженной зловещим сиянием. Так называемые «ауры», о которых вы, наверное, слышали, несут определенный Резонанс, и, образно выражаясь, окрашивают место или человека, если не были намеренно скрыты. Но окончательный образ зависит от ваших представлений.

Существа с изначальными склонностями – оборотни, а также некоторые наши более близкие к Изначальности Традиции и носители соответствующих Энергий – перемещающиеся с помощью магии Духа, видят мир через Духовный Взор (Videre Spiritus), поток разнообразных сенсорных ощущений. Этих странников – часто чувствующих себя лучше в Пенумбре, чем в материальном мире - встречают яркие цвета, сильные запахи и всеохватывающее чувство цельности. Есть там и

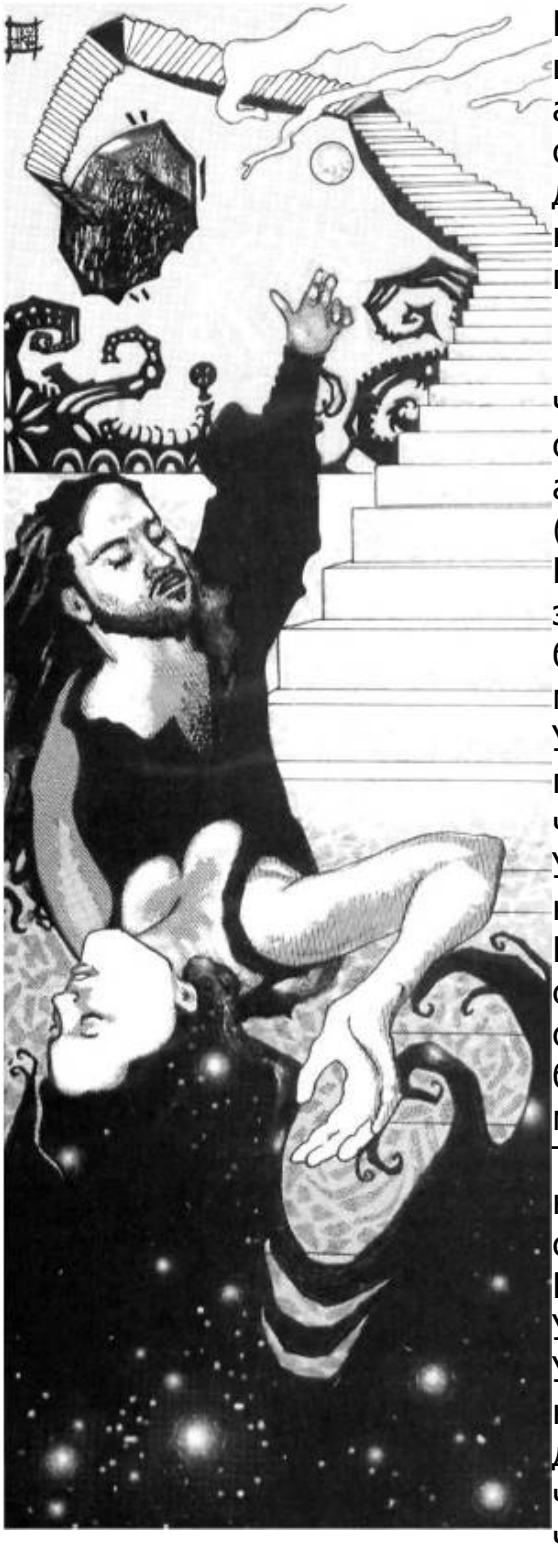
узоры, но они воспринимаются как паутины и сети, населенные духами-пауками и скалящими зубы Обитателями Теней. Брр! Резонанс предмета или места при помощи этого Взора действительно заметен, а все окружающее гораздо менее образно. Вы, скорее, *видите*, что это, чем *представляете*. Если та же статуя Фемиды будет местом сбора местных Нефанди, то вы увидите, как на ней образуются трещины, а мрамор теряет цвет. Вы уловили идею.

Но страшнее всего вид, открывающийся умирающим и умершим – Взор Смерти (Videre Mortem). Я сама не видела, но мне говорили, что эти несчастные ребята все время видят мир увядшим. Говорят, что некоторые из мертвых и умирающих могут видеть тоннель в Пенумбре, с небесами и адом на его концах, но большая часть тех, кого я опрашивала, просто видят мир как через грязное стекло. Некоторые особенно сильные концентрации жизненной энергии выглядят там, как костры, но все прочее – хит-парад Пустых (без обид, ребята!).

Некоторые места – особенно те, что производят или содержат Квинтэссенцию – выглядят в Пенумбре немного по-иному. Неважно, какой из трех Взоров вы предпочтете, энергия таких мест проявляется на всех трех уровнях. Их чаще всего называют **Доменами**, и их Резонанс делает их тем, что они есть. Свалки химических отходов, наркопритоны и другие похожие места демонстрируют свои истинные натуры, и становятся более ужасными, чем в физической реальности, населенные безумными и извращенными духами. Такие места называются **Трущобами** (Blights). Вселенское равновесие дает и другие места, противоположные первым – они называются **Полянами** (Glens). Это места света и чистоты, будь они хоть девственными лесами, хоть приемными домами для детей, подвергшихся насилию. Они несут позитивный Резонанс, а не ядовитый. Домены не привязаны жестко к какому-то месту – они гибки и могут меняться. Они могут сужаться или расти, расширяя или ограничивая свои пределы, в зависимости от того, что происходит с соответствующей местностью в физической реальности. Многие из наших Мастеров Духа утверждают, что число Полян уменьшается с угрожающей скоростью. Интересная проблема.

Три Мира

Также, любопытный странник найдет в Ближней Умбре три части, подобные слоям осадков в большой космической пробирке. Это **Верхняя Умбра** (High Umbra), **Средняя Умбра** (Middle Umbra) и **Нижняя Умбра** (Low Umbra). Послушайте, я знаю, что эти термины обманчивы, просто потерпите, хорошо? Верхняя Умбра – пространство идей. Созидательность, воображение, любовь, справедливость, ненависть, мир и любая другая абстрактная или умственная идея, о которой вы можете помыслить, может быть найдена там. Большая часть магов предпочитает - и ставит - Верхнюю Умбру сверх всех прочих. Признаюсь, мне нравится это место. Созидательность, воображение и чудо – ключи к хорошей Науке, и, по моему скромному мнению, к



Восхождению. Но то, что Верхняя Умбра воплощает эти идеалы, не делает ее альфой и омегой. Многие маги, отказывающиеся признавать ценность других частей Умбры, становятся первыми кандидатами на падение из-за своей гордыни.

Средняя Умбра дарует не меньше чудес, чем Верхняя Умбра. Возможно, я сумею описать ее как духовное воплощение абстрактных концепций Верхней Умбры. (Неплохо. Буду это использовать). Некоторые говорят, что Средняя Умбра – это дух природы. И иногда это не может быть более верным. Но в других, это не может быть более далеко от истины. В Умбре есть места, которые мало связаны с природой, помимо злоупотреблений оной человечеством. Но, в целом, Средняя Умбра – шикарное местечко. Вы можете найти там все, что способны представить. Но волки-оборотни склонны считать ее своей игровой площадкой, потому будьте осторожны. Пушистики знают о ней больше, чем кто-либо другой, потому могут быть правы. Конечно, некоторые Традиции считают, что наши Аватары дают нам столько же прав находиться там, сколько и Гару. Вне зависимости от прав, Гару *действительно* эксперты по Средней Умбре. Предположительно, в Средней Умбре существуют Миры, которые слишком натуралистичны, чтобы туда могли попасть даже Толкователи Грез, и слишком чуждые, чтобы туда мог попасть любой человек. Естественно, я не могу ни подтвердить, ни опровергнуть эти слухи, но это меня не удивляет. Волки сообщают, что там, как минимум, 13 Миров, а также, вероятно, много других мест, о которых они не говорят. Некоторые предполагают, что они связаны с родовыми духами племен Гару.

Не советую исследовать Нижнюю Умбру. Хоть она, в чем я уверена, и занимательна, она меня пугает. Там свили гнездо смерть и разложение. Если вы сможете достаточно долго пообщаться с привидением, я уверена, что вы сможете найти немало сведений о ней. Большая часть магов никогда не посещают Нижнюю Умбру, и немногие из тех, кто посещал, рассказывают о ней. Если у вас неутолимая жажда знаний, поговорите с Эвтанатос или Толкователем Грез (почитайте Главу 3, если

вы храбры). Они были моими источниками информации, и настоящие знания вы сможете получить только от них. Нефанди, как мне кажется, тоже немало регулярно исследуют Нижнюю Умбру, и к ним вам лучше не обращаться.

Зоны

За Пенумброй и Мирами по Ближней Умбре перемещаются несколько **Зон** (Zone). Они прокладывают свой путь по, в и через все прочее, подобно пузырькам в газированной воде. Некоторые из них весьма забавны, а некоторые – воистину пугающее воспоминание о силах, с которыми мы играем, и истинах, которые нам еще предстоит познать.

Никто не понимает Зон. Они отрицают все попытки измерить, уточнить и категорировать их какими бы то ни было методами, кроме самых базовых. Цифровая Сеть, Миры Грез Майи, Зеркальная Зона и, возможно, другие, которые нам еще не знакомы, пересекают границы Миров. Судя по тому, что я видела, они часто принимают «оттенок» «слоя» который пересекают. (То, что я сказала, было не совсем научно. Смиритесь). Если вы, например, вошли в приятный Мир Грез в Верхней Умбре, он может измениться прямо на ходу и закончиться в «секторе» Нижней Умбры. Бац. Постоянный ночной кошмар. Некоторые места, как мне говорили, не меняются неожиданно, или делают это очень редко. Если это так, то некоторых мест в Сети лучше избегать.

Горизонт и дальше

За Ближней Умброй находится **Горизонт**, еще один барьер в бесконечном поиске приключений. Этот существует для того, чтобы отделять Миры Ближней Умбры от текучей реальности **Глубокой Умбры**, и, возможно, чтобы сдерживать темные силы, вроде повелителей Нефанди. Конечно, Горизонт – больше, чем барьер, и потому дает нам немало для исследования самого себя. Возможно, вы слышали об Умбральных Часовнях (или **Мирах Горизонта**), а может быть, вы сами имеете один. Итак, Умбральные Часовни находятся там, и не только маги их строят. Могущественные духи тоже имеют собственные Умбральные «Часовни», а Мародеры и Нефанди вечно вьются неподалеку, надеясь заполучить легкий доступ в наш мир.

Еще одно, что нужно упомянуть о Горизонте – **Незримые Миры**. Это отражения в Ближней Умбре **Отколовшихся Миров**, что могут быть найдены в Глубокой Умбре и могут служить проходами к самим Отколовшимся Мирам. По крайней мере, это верно для некоторых. И чтобы понять, что *это* означает, вам надо лишь продолжить читать.

Есть одно место, за неупоминание которого меня подвергнут остракизму навечно. А я не могу этого позволить, потому что я уже написала свои статьи для *Парадигмы* на весь следующий год. Это, конечно, **Пространство Эфира** (Etherspace). Вы слышали это? Попробую еще раз. (*Глубоко и с эхо*) Пространство Эфира-Эфира-

Эфира. Ах, да. Игровая площадка моей Традиции. Электричество и Эфир – что за комбинация! Лично я очень благодарна Пространству Эфира. Если бы Технократия не решила объявить Эфир не существующим, мы бы покидали ее дольше, и я могла бы не писать для вас этот путеводитель. Это действительно было бы позорно. Теперь же, все остальные Традиции знают Пространство Эфира, как Глубокую Умбру, а Технократы называют его **Бездной**. Скучновато, по-моему. Пространство Эфира – гораздо более интересное название.

Глубокая Умбра – это загадка. Я люблю загадки, не так ли? Даже, несмотря на всю нашу легендарную гордыню, нам придется немало постараться, чтобы найти мага достаточно заносчивого, чтобы заявлять, что он знает и понимает Глубокую Умбру. Слухи о том, что там есть, бледнеют в сравнении с реальностью. Извращенные духи, чудовища, которых даже невозможно описать, Лабиринты Нефанди, возможно, даже их повелители – все, как говорят, можно найти там.

Не пугайтесь – в Глубокой Умбре есть и действительно интересные места. Упомянутые ранее Отколовшиеся Миры, например. Предположительно, это частицы изначального Бытия, которые, как утверждают, связаны с девятью планетами (и Луной, конечно) и девятью Сферами Магии. Там же находятся другие странные Миры, вроде **Миров Парадокса** (куда вы отправляетесь, когда реальность ставит вас в угол за то, что вы были непослушным маленьким магом) и **Миры Обитателей Теней** (Umbrood Realm), созданные могущественными духами. Я не могу вам многого об этом рассказать, поэтому я просто позднее передам слово нашим уважаемым экспертам.

Застрявшие в грязи

Что же до Технократии – они не согласны с нами в плане устройства Умбры, что вряд ли является сюрпризом. Когда они *вообще* с нами соглашались? Согласно мнению Технократии, Умбре нельзя позволять контактировать с физической реальностью. Они утверждают, что в «параллельных измерениях» есть угрозы, которые невозможно проконтролировать, но и которые сложно игнорировать. Они отправили на Горизонт Покорителей Бездн, чтобы те никому не позволяли его пересекать, велев своим людям изучать Глубокую Умбру и закрыть ее для всех, кому, по их мнению, о ней знать не положено. Представьте себе! Перекрывать для нас Пространство Эфира, предварительно объявив, что он не существует. Это возмутительно.

Технократы хотят, чтобы Горацио мог сказать Гамлету, что он не прав. На Земле, согласно их философии, все было изучено (рассчитано, санкционировано и каталогизировано) и нет Бога, которого стоило бы бояться. (Прости, Билл, я не могу удержаться). Я предполагаю, что большая их часть думает, что делает благое дело. И в некоторых случаях, это так. В конце концов, они не любят Мародеров и Нефанди не меньше нас. Тем не менее, в их теориях изначально

заложена ошибка восприятия всего, что не входит в их мировоззрение, как «сверхъестественное» или «искаженное». Лично себя считаю вполне естественной, и не буду считать себя извращенной (мои друзья – другой вопрос). И если наши Аватары действительно являются частями древнего Единого, я не буду называть их «сверхъестественными».

Технократы, как и многие Сыны Эфира и Адепты Виртуальности, видят Иные Миры как нечто не более экзотичное, чем другие измерения (достаточно экзотичные, я бы сказала!), населенные инопланетянами, желающими завоевать Землю. Я предполагаю, идея об иных измерениях обрела немалое распространение среди Спящих, чтобы стать разумным объяснением для них. Иные измерения могут быть, возможно, объяснены научно, а инопланетная жизнь не так уж и невозможна. Я, лично, не вижу большой разницы. Считайте их параллельными измерениями, если вам так хочется. Это достаточно точное описание – там определенно есть духи, которые не против начать вторжение, а если вы захотите увидеть их лично, вам придется перейти на другое измерение реальности. Считайте меня радикалкой. Я не думаю, что наука и духи исключают друг друга.

Вообще, Иные Миры – это то, как вы их видите. Я не слышала, чтобы два исследователя были согласны друг с другом в деталях об Умбре. Все, что я могу сказать – вы увидите там то, что вы ожидаете там увидеть. Это одна из неудачных сторон этого путеводителя – описывая те места, мы будем формировать ваши взгляды на то, что вы там увидите. Вместо путешествия туда и изучения собственного опыта, вы, возможно, будете изучать ваше понимание нашего опыта. Не думайте об этом слишком много, если не хотите заработать головную боль. Просто помните, что всякий раз путешествие в Умбру будет крайне личным опытом. Держите разум раскрытым, и не расстраивайтесь, если не увидите многого из того, что тут описано. Пусть на первый план выйдут ваши взгляды и ваше воображение, и ведут вас туда, куда они захотят. Жизнь будет очень скучной, если мы все будем видеть одно и то же – у нас не будет этих великолепных философских дискуссий. Что и приводит нас к философии Иных Миров:

Создаем ли мы Отражения? Или они есть там независимо от нас, дожидаются услышать звук наших шагов? Или есть несправедливо исключенная середина. Это дело, скорее, более-менее чем или-или?

– Роджер Желязны, *Дворы Хаоса*.

Великолепная цитата, и какая точная! Идут яростные дебаты о том, принимает ли Умбра свой облик под действием физического мира, или физический мир меняется под воздействием Умбры, или действительно ли они так сильно связаны, за исключением Пенумбры. Ждут ли там Миры, чтобы их открыли, или человечество создает их коллективным бессознательным? Действительно ли Умбра является лишь отражением

происходящего в физическом мире, или происходящее в Умбре влияет и на реальный мир? Подозреваю, что, как в большинстве случаев, истина лежит где-то посередине. Я точно не знаю ответов. Но не забывайте об этих вопросах. Может быть, вы будете тем странником, который даст на них ответы.

Это завершает наш раздел о космологии. Надеюсь, он был вам интересен или, хотя бы, полезен. Было бы не слишком хорошо сразу знакомить вас с нашими приглашенными звездами и их рассказами об их любимых Мирах, не дав вам понять, где находятся эти Миры.

Путешествие

Не так быстро. Вам так легко от меня не избавиться. Если вы собираетесь гулять по Умбре, вам стоит ждать, чего ожидать. Думаю, нам стоит дать вам кое-какие мелкие подробности о том, что вы найдете, попав в Умбру, не говоря уже о том, как вообще туда попасть.

Отправка

Вылеты в Горизонт и избранные места совершаются ежедневно из всех крупных городов, благодаря услугам Etherways Express. Свяжитесь с ближайшей Часовней, чтобы получить информацию о расписании, ценах, пакетах «все включено»…

Боюсь, это не так, хотя идея интересная. Туристическое агентство, оказывающее услуги только магам… Виновата, я иногда отвлекаюсь. Как бы то ни было, проснуться и обнаружить себя странствующим по Иным Мирам можно несколькими способами.

Во-первых, и, если у вас есть доступ к подходящему месту, самых простых – найти портал на Горизонт. Большая часть Часовен с Умбральным компонентом будет иметь доступ к Горизонту. Конечно, многие из них не имеют выхода *с* Горизонта *куда-то еще*, но это другая проблема. Если вы действительно хотите исследовать Умбру, вам придется воспользоваться более сложными способами.

Во-первых, если вам случилось быть необычайно одаренным в магии Разума, то вы можете оказаться способными выпустить свой разум из тела в прекрасное далеко. Эта техника, также известная, как астральное проецирование, позволяет вам бестелесно парить по Умбре. Если вы сможете это, то, я уверена, вы сможете и представить сложности и преимущества. Я же предпочитаю отправляться туда во плоти, когда это возможно. Но это требует значительного знания магии Духа. (Я слышала краем уха, что у Покорителей Бездн есть свой вариант Сферы Духа, который они называют *Физикой Пространств*). К сожалению, сама я на это пока не способна. Поэтому, я делаю то, что делают многие из нас – завожу хорошую дружбу с теми, кто хорошо владеет Духом. Некоторые мои лучшие друзья являются Мастерами

Духа – Джоб Лайтфут, Эвтанатос, Мастер Духа, хороший друг и член Кабала, например – и я их всех обожаю. Кроме того, с друзьями путешествия всегда веселее (и безопаснее). Если вам не удастся все это, то, если вы действительно удачливы или действительно хороши, вам может случиться найти или, хм, «увести» (но не украсть, ни при каких обстоятельствах) Талисман или другой Прибор, который может дать вам проход в Иные Миры.

Прибытие

Теперь, когда вы прибыли и читаете это под ярким светом Луны, вам нужно знать, как передвигаться. В целом, это вопрос размышления, куда вы хотите попасть, и прогулки. Конечно, ваша жизнь будет легче, если вы или кто-то в вашей группе знает, куда вы идете, и был там ранее. Прямо говоря, это не обязательно, просто так будет проще. Также важно, чтобы вы хотя бы представляли себе общую структуру Иных Миров, если не знаете, куда идти. Идите в местную Часовню и запишитесь на занятия по космологии!

В каждом из Трех Миров есть свой способ передвижения. Вы можете лететь на крыльях сознания по Верхней Умбре, идти Лунными Тропами через Среднюю Умбру, или провалиться в Нигиль в Нижнем Мире. Для путешествий вне Горизонта требуется какого-то рода корабль, если вы не талантливый странник по Астралу. В каждой главе будет указываться способ путешествия по Миру. Что касается пересечения границ самих Трех Миров, то, как мне говорили, это та еще задача. Предположительно, это требует радикальной смены мышления – на что большинство исследователей вряд ли будут способны.

Другое важное замечание. Физический вход в Умбру позволяет вам использовать любую магию. Если вы для входа использовали Астральную Проекцию, то вы будете ограничены Разумом. Хорошая новость для всех заключается в том, что в Умбре *любая* магия естественна. Развлекайтесь!

Выживание

Как и в любом из мест, в Иных Мирах есть свои опасности. И как в любом другом новом месте, вы будете в полнейшей безопасности, если будете знать, как защищать себя и справляться с любой вставшей проблемой. Ситуации, которые могут возникнуть в Умбре, аналогичны, хоть и достаточно отличаются, тем, с которыми вы можете столкнуться на улице чужого города.

Также, важно будет упомянуть о словаре. Вы увидите, что в этой книге часто будут повторяться слова «духи» и «Обитатели Теней». В целом, это одно и то же. Некоторые маги хотят сделать из этого семантическую путаницу, и указать на все нюансы и различные оттенки смыслов, но эти различия тут маловажны. Большая часть обитателей

Миров Умбры – духи, но иногда вы можете повстречать одного-двух материальных существ, и иногда провести разницу будет почти невозможно. Будьте осторожны, так как внешность там может быть обманчива.

Общение с жителями Умбры аналогично с общением с жителями другой страны. Обитающие там духи различаются еще сильнее, чем философии их посетителей. Там обитает больше разных видов духов, чем я могу представить, не говоря уже о составлении списка. Многие из них будут достаточно дружелюбны, когда познакомятся с вами. Когда встречаете нового духа, лучше всего показать ему уважение. Это еще более важно в странных Мирах Глубокой Умбры. Определить силу духа по его внешнему виду почти невозможно. Многие духи могут менять свою форму, внешность и способы общения практически по собственному желанию. Рассердить кого-либо из них будет крайне плохой идеей. Будьте здравомыслящи, не забывайте о гордости, и все будет путем.

Вам, как любому туристу, стоит быть готовым не только к встрече с «гражданами» Умбры, но и к погоде. Путешественники сообщают о порывах **Умбрального Ветра**, который сдувает их с пути и уносит в совершено ином направлении. Некоторые говорят, что такие «шторма» - работа Аватара, желающего попасть куда-то в другое место, а не куда вы намеревались отправиться. Другие утверждают, что это результат разрывов в Барьере, а третьи говорят, что ветра пытаются сдуть вонь стагнации и ослабляют Барьер. Как бы то ни было, будьте осторожны.

Обычно, туристы хотят видеть расстилающиеся перед ними живописные пейзажи и виды. Что же, **Пейзажи** (Vistas), о которых я расскажу, не обязательно будут очень живописными. Пейзажи дрейфуют по Умбре, не связанные, как кажется, с чем-либо еще. Я не знаю никого, кто сумел бы попасть в любой из них, и мне говорили, что это невозможно. Благодаря помощи дружественных Гару я могу рассказать то, что знают наши пушистые друзья. Путешественники по

Умбре выделяют четыре разных типа Пейзажей: Смерть, Стазис, Хаос и Зарождение. Я не знаю магов, которые видели бы другие, но никто не говорит, что других *не может быть*. В целом, названия говорят сами за себя. Пейзажи Смерти демонстрируют видения смерти (часто вашей), которые могут быть настолько реалистичными, что вы по-настоящему будете думать, что умираете. Пейзажи Стазиса показывают, каким будет мир под властью Технократии. Ничто никогда не меняется, не растет, не двигается, и ни для кого нет никакой надежды. Пейзажи Хаоса показывают, на что должен быть похож разум Мародера. Полная противоположность Пейзажей Стазиса, они четко объясняют, почему нам необходим порядок. Пейзажи Зарождения несколько более загадочны, поскольку, как кажется, они показывают только взрыв. Некоторые утверждают, что видели больше, включая разделение реальности и образование Барьера, но никто из них не помнит этого более-менее четко.

Вот и все, что я могу рассказать вам об Иных Мирах – по крайней мере, тут. Я передаю слово Принцессе-Рыбачке, которая познакомит вас с нашими приглашенными авторами и местами, о которых они расскажут. Я думаю, это будет для вас полезно – оставьте тут несколько закладок, и сверяйтесь с ними, если запутаетесь. Также, для вашего удобства, вы найдете ниже словарь терминов. Если у вас будут вопросы или комментарии, пишите мне по адресу hastingsa@paradigma.com. Держите свои шляпы, хватайте ближайшего Мастера Духа и свой источник энергии, и мы отправляемся. Удачи и счастливого путешествия!

Принцесса-Рыбачка

Во-первых: я участвую в написании и редактировании этой книги не по своей воле, потому что я должна Алексис услугу и потому, что так хочет мой отец. Я не согласна с тем, чтобы знания такого рода должны быть сохранены в статичной форме. Время убивает информацию. Они говорят о будущих дополнениях и большем числе изданий, когда это понадобится, но это уже причина моего второго возражения: эта информация – собранная, напечатанная и доступная в Цифровой Сети – будет доступна нашим врагам.

С другой стороны, базовые навыки выживания и простые сведения о космологии могут спасти чьи-то жизни. Портос и Алекс считают, что преимущества перевешивают риски. Я не знаю.

Потому, клянусь, что все, о чем я поведаю – истинно и наиболее полно. Некоторые, что я знаю об Иных Мирах лучше будет умолчать, что-то я обещала не разглашать, а публикация некоторого – с чем согласно даже Doissetep Press – слишком опасна для нашего курса. Я сразу вам говорю, что не расскажу всего.

Во-вторых: Меня зовут Диндейн, и некоторые меня называют

Принцессой-Рыбачкой. Мне 23 года, я женщина и мой родной язык – английский. Хоть я и не отношу себя к какой-либо Традиции, мне, по образу мышления, ближе всего Адепты Виртуальности.

Я представляюсь так по определённой причине: любой инструктаж, который мы можем дать, уже искажен тем, кто мы есть. Когда вы будете читать монографию лорда Гилмора о Меркурианской Космологии, помните, что он Герметист. То, что он знает об Умбре, чрезвычайно ценно для других членов Ордена, полезно для Традиций со схожими взглядами, но (если читатель не обладает великолепным пониманием работы вселенной) бесполезно, и даже вредно для Толкователя Грез.

Мораль – знайте вашего лоцмана.

В-третьих: Лучший совет, который могу дать по путешествиям по Умбре – выкинуть эту книгу и найти настоящего странника по Мирам, который может вас обучить. Толкователи Грез подойдут лучше всего.

Если вы не можете сделать этого, отложите эту книгу и прочитайте *The Phantom Tollbooth* Нортона Джастера. Без шуток. Прочитайте это и возвращайтесь к Алекс и мне.

Это очень важно, особенно если вам не повезло (как Алекс и мне) иметь современное образование. Мы все искалечены. Годами наши школы учат нас девятипланетной, односолнечной, безвоздушной, безэфирной, безумбральной, мертвой космологии. Карта Солнечной Системы, которую дает Консенсус, неверна практически во всем.

Обычная карта хороша лишь в одном – она показывает относительное расстояние между мирами. Расстояние не очень важно, но чем более удалены друг от друга два тела на обычной карте, то тем сложнее путешествие между ними. Более детальная информация об этом будет в главах о путешествиях.

В-четвертых: Будьте осторожны и будьте вежливы. Алекс сказала

это, я говорю это, и всякий, кто выжил в Иных Мирах, скажет это. Возможно, мы повторим это еще много раз.

Меркурианская Космология

Написано для этой книги лордом Эдвардом Гилмором.

Давным-давно такого понятия, как «общие знания» об Иных Мирах, Умбре и даже Луне не существовало. Для навигации по Теллуриану маги опирались на эксперименты и слухи. Быстро набросанные карты и несколько известных рабочих порталов были единственными доступными инструментами. Путешествия зависели от навыков и интуиции.

В какой-то степени, это было предпочтительнее для нашей современной позиции – казалось, бесформенность и безымянность подходили вселенной лучше. Духи, которых мы встречали во всех уголках вселенной, ценили эти способности выше, чем картографию, механические ноу-хау и слепое подчинение известным картам.

Однако к моменту первого Совета каждой Традиции стало ясно, что единственное реальное преимущество, которое наша сторона имела перед Орденом Разума, это свободное единоличное путешествие по Умбре. Часовни, вроде Горизонта и Дуассета могли путешествовать в Иные Миры, не отрезая себя от Земли потому, что их члены были способны (и способны сейчас) «связываться» с Землей и другими полями битвы Войны Восхождения.

***Меркурианская Космология** разрабатывалась в течение 20 лет (с 1501 по 1521) членами Меркурианского Колледжа, Батини и Мастерами Герметистов, которые совместно старались изучить и объяснить работу основных частей вселенной. Аль-и-Батин дали множество проверенных данных, фольклора и глубокие познания природы пространства и Связей. Орден Гермеса дал логику, слаженность и нечто, что многие считают чрезмерно аналитическим подходом. Члены Колледжа опирались на студентов-добровольцев и независимые исследовательские Кабалы (включая легендарный Круг Семи) для проверки теорий и исследования мест, оставшихся нечетко описанными в историях странников.*

Для современных магов выводы Космологии кажутся очевидными и устаревшими. Важно помнить, что в те времена даже Мастера могли совершенно ничего не знать о существовании таких обычных мест, вроде Зеркальной Зоны, Миров Горизонта или лун Юпитера.

Космология содержит первое письменное упоминание теории Трех Миров. Она гласит, что в пределах Горизонта находится три отдельных перекрывающих друг друга Умбры. Верхняя или Астральная Умбра – царство мысли и пробуждения идей и разума.

Средняя или Духовная Умбра – место, в которое проще всего попасть и проще всего понять. Это дом духов, перевертышей, Ушедших и воспоминаний планет. Нижняя или Темная Умбра – самая пугающая и наименее понятная, даже сейчас. Это владения неупокоенных призраков, «негативных» духов и безысходности. Наиболее ошеломляющий вывод, к которому пришли авторы Космологии, гласит, что названия «Верхняя», «Средняя» и «Нижняя» - ошибочны, предполагая, что при путешествии между Верхней и Нижней Умброй надо пройти через Среднюю. Круг Семи доказал обратное.

Колледж сделал другой ошеломляющий прорыв, доказав, что Зона Грез, Зеркальная Зона и «пространство», в котором существовала телепатическая сеть Кутб (сейчас известно, как Цифровая Сеть), были тремя образцами одного феномена. Все три они были описаны в части манускрипта (и этой книги), посвященной Загадкам (Enigmas), несмотря на классификацию. Авторы не смогли договориться о достаточном объеме общих элементов, чтобы дать новый термин для этих трех мест, и они были названы Великими Загадками.

Кажется, что они распространяются во все направления с точки зрения наблюдателя внутри. Но внешнему наблюдателю все они кажется «тонкими», почти двумерными. Если представить три Умбры трехслойным тортом, а вы возьмете нож и разрежете его на три куска, то Зеркальная Зона, Зона Грез и Цифровая Сеть будут этими разрезами. Ходя поверху торта можно перешагнуть через разрез или спуститься по стенкам вниз. В самом торте, как и в реальности, большая часть разреза будет иметь много общего с окружающими ее частями торта. Цифровая Сеть, например, имеет «темные сектора» в тех местах, где можно войти в Нижнюю Умбру.

Согласно Космологии, находящейся под сильным влиянием Батини, местом, где пересекаются все три Умбры и три Зоны, будет высочайший пик горы Каф. Сама гора отмечает перекресток всех миров.

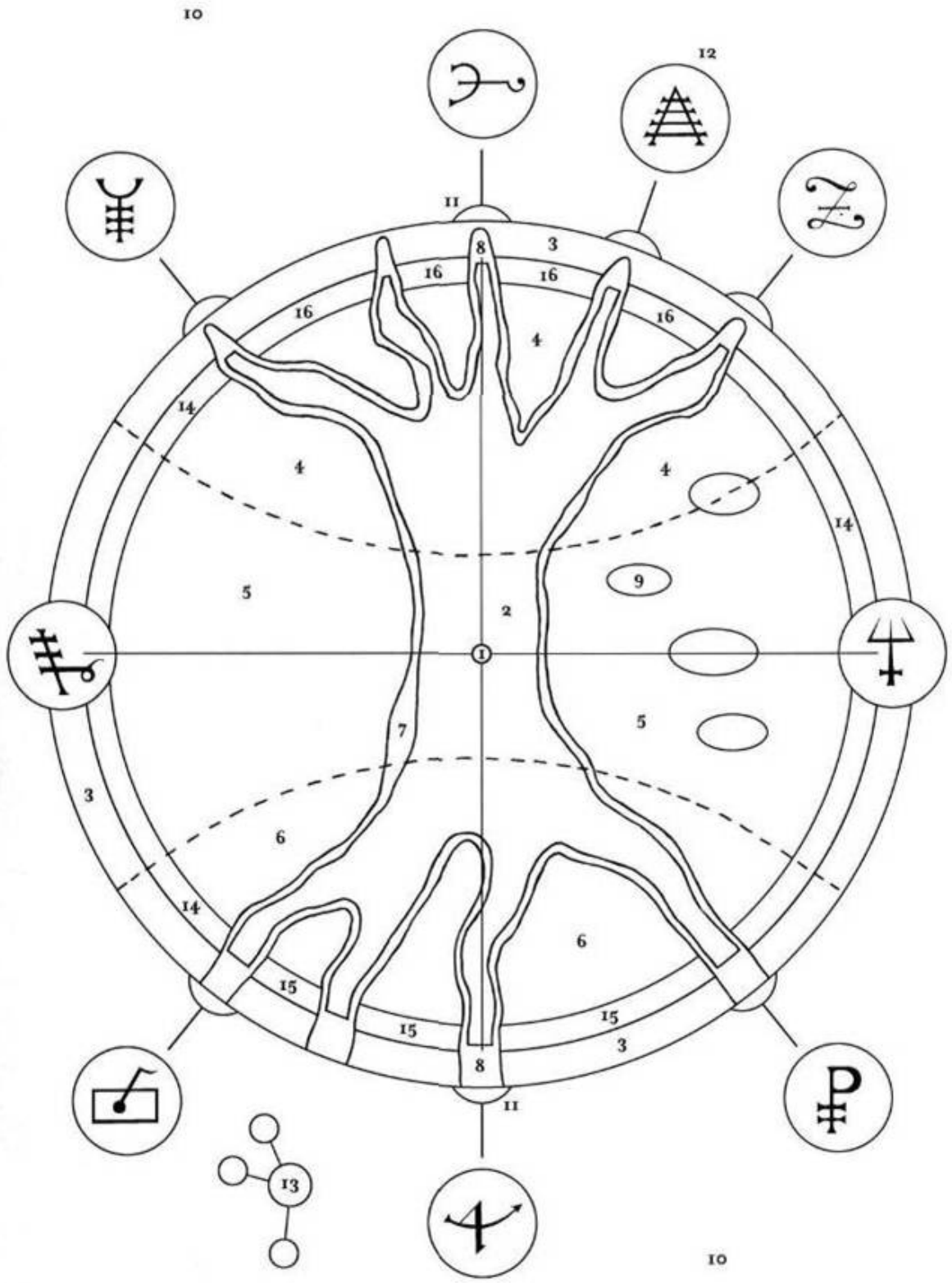
Авторы, которым не повезло найти слой шоколада в торте, использовали классическую аналогию с Мировым Древом. По этой версии, гора Каф становится основным стволом Древа.

Несмотря на эти реально существующие (и все еще приемлемые) теоретические допущения, Космология подверглась немалым уточнениям и стандартизации (Традициями-аналитиками) языка, использованного при обсуждении вселенной. Не все их термины были точными, и многие больше сегодня не используются, но Космология все еще не завершена. Приведенный ниже словарь включает современные определения.

К нижеприведенной карте:

1. Срединный Мир (гора Каф).
2. Материальный Мир.
3. Горизонт.
4. Верхняя Умбра.
5. Средняя Умбра.
6. Нижняя Умбра.
7. Пенумбра.
8. Якоря.
9. Умбральные Миры (имеются во всех трех Умбрах).
10. Глубокая Умбра/Пространство Эфира.
11. Незримые Миры.
12. Отколовшиеся Миры/Планеты.
13. Миры Парадокса.
14. Небесные Пределы.
15. Забвение.
16. Дворы.

Зоны частично накладываются друг на друга и являются частью всего.



Словарь

Аэрт (Airt). Путь в Иных Мирах, оставленный перемещающимся духом. Сложно найти, но он более удобный, чем *Лунные Тропы*.

Поход (Aisling). Путешествие в Иные Миры.

Астральное Путешествие (Astral Travel). Вход в Иные Миры через отделение разума от тела. Тело остается в реальном мире.

Домены (Domains). Места в Умбре, связанные с какой-то иной реальностью. Домены обычно имеют сильный Резонанс, связанный с их энергиями. Порченные места называются **Трущобами**, а чистые – **Полянами**. Врата за Горизонт известны, как **Якоря**.

Дальняя Умбра (Far Umbra). Место за Горизонтом. Там три Умбры едины и какую-то конкретно выделить невозможно. Также называется **Глубокая Умбра**, **Глубокий Космос**, **Пространство Эфира** и **Бездна**.

Барьер (Gauntlet). Стена между Пенумброй планеты и обычной ее частью. Известно, что его имеют только четыре Мира – Земля, Луна, Венера и Марс.

Великие Загадки (Great Enigmas). Зона Грез, Зеркальная Зона и Цифровая Сеть.

Верхняя Умбра (High Umbra). Мир обретших плоть идей. Разделяется на *Общепринятости (Vulgate)* (обычные концепции), *Дворы (Courts)* (Миры Обитателей Теней) и *Образности (Epiphamies)* (абстрактные идеи), до которых часто можно добраться только при помощи Астрального Путешествия.

Горизонт (Horizon). «Барьер», отделяющий Ближнюю Умбру от Дальней или Глубокой. Я беру слово «барьер» в кавычки потому, что Горизонт – не какое-то конкретное препятствие. Это широкий пояс пространства, который лишь немного сложнее пересечь, чем места вне и внутри него. Тем не менее, Нефанди и им подобным пересечь его трудно.

Майя (Maya). Зона Грез, также называемая **Грезой** феями и **Время Сна** австралийскими шаманами. Загадочная вселенная, в которой

обычные законы не действуют. Смотрите *Зона*.

Лунные Тропы (Moon Path). Сияющие пути, которые по ночам проходят через Среднюю Умбру, и захватывают нижние уровни Верхней Умбры.

Ближняя Умбра (Near Umbra). Пространство внутри Горизонта. Там находятся *Три Мира*.

Зона Наложения (Overlap Zone). Когда друг на друга накладываются или оказывают сильное влияние два Мира, рождается новый «Мир». Наиболее известные из таких – Сезонные Миры Вербен, образованные наложением Духовного Мира Венеры на Незримый Мир Жизни.

Узорная Паутина (Pattern Web). Духовная паутина, которая связывает Среднюю Умбру с Верхним и Нижним Мирами. Мифы Гару гласят, что эта паутина соединяет вселенную воедино.

Пенумбра (Penumbra). Духовная сторона планеты. У Земли их три, по одной в каждой Умбре. У Марса, Луны и Венеры по одной.

Оболочка (Pericarp). «Барьер» вокруг Мира, часто снаружи напоминающий светящийся туман или опалесцирующую поверхность. Вход в Мир без использования «двери» (портала или прохода) требует проникновения через Оболочку (используя Дух 5).

Периферия (Periphery). Состояние восприятия Иных Миров, при пребывании по обычную сторону Барьера.

Портал (Portal). Более или менее постоянный проход в Мир. Временный портал называется **Врата (Gate)**.

Мир (Realm). Все, на чем или в чем можно стоять, в противоположность «пустому пространству» Умбры. Различаются Миры Парадокса, Миры Горизонта, Миры Грез, Дворы, планеты, луны, Астральные Миры и (технически) Зоны Наложения или Великие Загадки.

Незримый Мир (Shade Realm). Тень, отбрасываемая Отколовшимся Миром на Горизонт. Хоть они, как кажется, являются «отражениями» девяти Осколков, «научное» их описание во многом не точно. Также известны, как **Н.М.**, как в «Н.М. Материи».

Отколовшийся Мир (Shard Realm). Большой фрагмент Единого, согласно определению Хора. На простом русском – Солнце, девять планет и Луна.

Шэньти (Shenti). Три абстрактных прото-Мира Глубокой Умбры,

воплощающих Стазис (Ткачиху), Динамику (Вильд) и Энтропию (Змей). Каждый, как кажется, имеет «отражение» в Ближней Умбре, равно как и плавающие Якоря, ведущие в сами Миры.

Серебряный Шнур (Silver Cord). Мистическая связь между смертным телом и астральным воплощением того человека.

Шпили (Spires). Башни и горы в Верхней Умбре, олицетворяющие возвышенное состояние разума. Чтобы достичь высших Астральных Миров странник должен или пройти через портал, или взойти на один из Шпилей.

Шаг в Сторону (Stepping Sideways). Проход через Барьер и попадание в Умбру «во плоти».

Три Мира (Three Worlds). Умбры – Верхняя, Средняя и Нижняя – воплощающие элементы нашего собственного мира, Земли.

Взор (Videre). Вид, который предстает перед путешественником по Умбре, смотрящим на реальный мир из Пенумбры. В зависимости от ситуации, он может видеть все через *Астральный Взор (Astral Videre)*, *Духовный Взор (Videre Spiritus)* или *Взор Смерти (Videre Mortem)*.

Зона (Zone). Реальность, пронизывающая Ближнюю Умбру, но существующая в ином пространстве. *Майя (Maya)*, *Зеркальная Зона (Mirror Zone)*, *Цифровая Сеть (Digital Web)* и странные *Пейзажи (Vistas)* являются примерами Зон. Они, также, называются *Великими Загадками (Great Enigmas)*, поскольку их никто по-настоящему не понимает.

Игровые Описания

> Мир - прекрасная книга, но бесполезная для того, кто не умеет читать.
>
> *– Карло Гольдони.*

Привет, ребята! Это разработчик. Хоть описания от лица персонажа и интересны – и жизненно необходимы при описании чего-то настолько субъективного, как Иные Миры – настало время и для некоторых игровых описаний. Время для правил.

Когда заходит разговор о правилах, передо мной встает дилемма. Я их терпеть не могу. Когда я сам веду игру, я стремлюсь использовать их как можно меньше. Тем не менее, я и понимаю проблему, в которую может влипнуть Рассказчик при свободной игре, особенно если по его хронике водится парочка жутких Сверяющихся с Листами Искателей Дыр. Иногда нам просто нужно знать, как разрешить ситуацию: Как маг попадает в Земли Теней? Насколько хорошо магия

Духа работает в Автохтонии? Естественно, нам нужно несколько правил, и они нужны нам там, где мы можем легко до них добраться посреди игры.

В конце этой книги есть Приложение, состоящее целиком из правил, сгруппированных относительно глав. Это «официальные» правила – официальные настолько, насколько они нужны. Вы можете использовать все, которые вам нравятся, и отказываться от любых, которые вам мешают. Играя по Иным Мирам хорошо заставлять игроков думать. В конце концов, Мир не будет уж очень загадочным, если игрок воскликнет: «Эй, я знаю, как отсюда выбраться! Используем Жизнь 3, Основы 5, набираем 8 успехов по сложности 8, и мы свободны!». Используйте эти правила, как пожелаете. Вам тогда не придется звонить в мой офис.

До того, как мы начнем, я бы хотел дать Рассказчику несколько советов по ведению по Иным Мирам вообще. Как я уже сказал, правила в конце книги. Развлекайтесь!

Советы Рассказчику

- **Иные Миры постоянно меняются.** Тут идет речь не о постоянных объектах – Иные Миры находятся в процессе постоянного изменения. Даже опытные путешественники могут удивиться тому, как все может измениться между посещениями. Хоть общая природа Мира обычно (но не всегда!) остается той же, некоторые незаметные изменения с течением времени происходят всегда. Вкратце, тут *ничто* не высечено в камне.
- **Иные Миры бесконечны.** Представьте, что любая пришедшая вам в голову идея становится местом. А теперь представьте, что каждая идея, которая была у *каждого*, стала местом, пусть даже на мгновенье. Видите картину? Все, что вы захотите сделать и Иными Мирами может быть сделано. Несколько представленных тут Миров более менее сохраняются такими, какими они были описаны – по крайней мере, в современном мире. Миры Грез, Миры Парадокса и Астральные Миры меняются постоянно, и часто представляются по-разному одним и тем же людям в одном и том же месте. Вы хотите, чтобы ваша группа пробежалась недолго по вашему любимому роману? Он парит в Мирах Грез, и то, что персонажи могут разобраться, где они находятся, вовсе не означает, что они смогут предсказать, что произойдет за время их пребывания там!

Эта книга дает лишь общее направление. Единственные ограничения для вашей хроники – ваше воображение и желание экспериментировать.

- **Сведите использование правил до минимума. Описания рулят.** Твердые правила не только сдерживают возможности вашего мира – он становится еще и предсказуемым, особенно

если у вас водится один из тех раздражающих типов игроков, что скупают или скачивают все книги до вас! Не будьте сдерживаемы правилами, если вам не нужно что-то на что надо опереться.

При ведении приключения по одному из Иных Миров, предпочитайте атмосферу, описательность и неопределенность сверке с книгами. Поскольку многие из тех Миров вырастают из архетипов, случающиеся в них истории могут быть воистину эпичными. Голоса будут громче, цвета ярче, а виды – грандиознее, чем может предложить наша усталая Земля. Вместо того чтобы постоянно повторять «Оно большое! Оно *реально* большое!», вы можете сконцентрироваться на эмоциональных реакциях, сенсорных впечатлениях и биографиях каждого из персонажей. «Алиса», можете сказать вы Толкователю Грез в Автохтонии, «вы чувствуете практически физическое давление, как будто на ваш гроб опустили 10 тонн груза, запечатывая вас внутри". С другой стороны, вы сообщаете Адепту Виртуальности, что он никогда в жизни не видел *такой* коробки с игрушками!. Миры, которые создаются разными впечатлениями, будут гораздо более захватывающими и близкими, чем те, которые начинаются с «Вы проходите по этому коридору 6 метров, потом поворачиваете направо. В конце зала три двери. Которую вы откроете?». Вкратце, забудьте о правилах, пока они вам не понадобятся. Когда они вам понадобятся – смотрите Приложение.

Использование этой книги

В каждой главе все Миры описываются по одной схеме:

Все начинается с **Описания**, которое рассказывает, что видели многие путешественники; **История** дает наиболее известную хронику места (которая может быть и не быть истинной, в зависимости от ваших желаний); **Достопримечательности** описывают множество интересных мест Мира; и, наконец, **Экология** объясняет, как Мир поддерживает себя, и указывает на важные местные фигуры. Правила приводятся в конце книги.

Другие источники

Даже настолько большая книга, как **За Барьерами** не может раскрыть все возможности всех обитателей Мира Тьмы. Правила и Миры, которые мы описываем – знакомые места в нашем видении Мира Тьмы. Они могут и не появляться или работать точно так же в вашей личной хронике. Хоть эта книга и задумана самодостаточной, некоторые правила и детали должны быть оставлены другим книгам. Основная книга правил **Маг: Восхождение** дает всю необходимую космологию и правила, которые вам понадобятся в Главах 1 и 5, но некоторые другие основные книги и дополнения могут пригодиться при создании сложных приключений и пересечений линеек:

- Духи, Ушедшие и правила по ним. **Werewolf: the Apocalypse**,

Werewolf Players Guide, **Книга Змея (The Book of Wyrm)**, **Axis Mundi**, **Umbra: the Velvet Shadow**, **The Book of Madness** и **Ascension's Right Hand**.

- Земли Теней. **Призраки: Забвение**, **Wraith Players Guide**, **Sea of Shadow** и **Dark Kingdom of Jade**.
- Греза. **Подменыши: Греза** и **Аристократы: Сияющее Воинство**.
- Миры Горизонта, Часовни и Сеть. **The Book of Chantries**, **Digital Web** и **Horizon: The Stronghold of Hope**.
- Космические путешествия и необходимые для этого инструменты. Книга Традиции **Sons of Ether** и книга Конвенции **Void Engineers**. Роман Билла Бриджеса *The Silver Crown* хорошо описывает путешествие по Умбре, да и просто почитать его интересно.
- Источники вдохновения не от White Wolf включают в себя некоторые серии комиксов издательств DC/Vertigo (*Sandman*, *Shade: The Changing Man*, *Swamp Thing*, *John Constantine: Hellblazer*, *Doom Patrol*, *The Invisibles* и *Books of Magic*), *Realms of Fantasy* Малькольма Эдвардса и Роберта Холдстока и любые романы в стиле фэнтези. Очень полезными могут быть книги по символизму, особенно *Psyche and Symbol* Юнга, а также *The Secret Language of Symbols* Дэвида Фонтаны. *The History of Hell и Dante's Inferno от Alice* K. *Turner, а также рассказы Говарда Филипса Лавкрафта о Стране Снов могут дать неоценимое вдохновение. Сборники картин Маурица Корнелиса Эшера, Эдварда Блейка, Ганса Рудольфа Гигера, Фрэнка Фразетты, J.K. Potter, Сьюзен Седдон Булет и других художников в стиле фэнтези дадут Рассказчику необходимую визуальную стимуляцию, а фильмы, вроде Приключений Барона Мюнхгаузена, Города Потерянных Детей, Запретной Зоны, Побега из Сна, Темного Кристалла*, *Бесконечной Истории*, *Бандитов во Времени*, *Космической Одиссеи 2001 Года* и *Чужих*, могут направить ваше воображение в нужном направлении. Развлекайтесь!

[1] — Серия комиксов, в создании которых участвовал Гейман [Наверх]

‹ Пролог вверх Глава 1: Астральные Миры ›

Все оттенки Тьмы

Глава 1: Астральные Миры

> Мы созданы из вещества того же, что наши сны.
>
> *– Уильям Шекспир, Буря*[1].

Привет, ребята! С вами снова Алексис. Готовы завязать мозги в узел? Отлично! Поехали.

По определению, Астральные Миры – все то, на чем вы можете стоять в Астральной Умбре. Фактически, вы стоите на скоплениях достаточно прочных мыслей. Они начинают появляться на границах Пенумбры и расширяются дальше. По мере того, как представляемые ими концепции становятся все более и более абстрактными, Миры становятся все более и более «далекими». Добраться до них становится все сложнее, и со временем только самые развитые умы оказываются способны понять их.

Подобно тому, как все живое, имеющее дух или душу, оставляет свой след в Средней Умбре, все разумные существа оставляют след в Верхней Умбре. Разумы (человека, собаки, дельфина, Обитателя Теней и так далее) прыгают от идеи к идее, а спящие, как кажется, постоянно странствуют между Мирами. Каждый разум, проходящий через эту местность, оставляет след или осадок. Некоторые мыслители создают идеи, некоторые их ниспровергают, но большинство не оставляет ничего. Настоящие мечтатели и подлинные иконоборцы редки.

Астральные Миры появляются естественным путем, когда множество людей создают или сосредотачиваются на одной концепции. Они создаются искусственно, когда духи, Воплощения, могущественные Обитатели Теней или великие маги собирают материал мыслей воедино. Самые сложные Миры, Образности, и вовсе распространяются за пределы схем мышления людей. Я могу предположить, что Оракулы ментальных дисциплин создают эти убежища силами собственных разумов. Поскольку я еще не встречала никого, кто мог бы подтвердить, что странствовал настолько далеко, моим собственным размышлениям по этому вопросу придется создавать свои собственные Миры ☺👉

Как туда попасть

Я вновь недовольна ограниченностью носителя – объяснить это в статичной форме почти невозможно. Примиритесь с этим и не ожидайте большего.

В целом, большая часть странников в астрал *думает* свой путь туда. Проще всего начать в Умбре Духов, а затем двигаться «вверх». Начинаете ли вы оттуда или с Земли – процедура одна и та же. Откройте свои чувства Периферии и сконцентрируйтесь не на «ощущениях», а на «сути». Сложно, я знаю. Для описания концепции есть слова получше, но они разнятся в зависимости от Традиции. Разум, чтобы идти «вверх», используется так же, как Дух, чтобы идти «через». Попрактиковавшись, вы сможете выбирать между двумя Мирами после входа в Периферию, но планируйте идти все время «вверх».

Те, кто видит Астральным Взором (смотрите Введение) воспринимает Пенумбру в абстрактной форме, вроде узоров света и энергии. Оттуда вы можете попасть почти в любое место – некоторые путешественники, как мне говорили, почти вышли на орбиту. Но вход в Миры, однако, требует некоторого вида перехода – через дверь, по мосту, сквозь зеркало, воду или сферу света, что-то в таком духе. Иногда эти переходы показывают себя вам, но гораздо чаще вам придется искать их. Как только вы пройдете – окажетесь в Мире, и выход придется искать точно так же.

Самый нижний уровень этого Мира – Общепринятости, Миры повседневных идей и концепций – может быть достигнут путешественниками, которые проходят через духовный Барьер, а потом находят двери, мосты или окна в сами Миры. Узорная Паутина, описанная во второй главе, тоже доступна на нижних областях Общепринятостей, и храбрые исследователи-самоубийцы могут добраться до Миров так. Некоторые сектора Цифровой Сети тоже открываются в Общепринятости, и я знаю ребят, которые добирались до Верхней Умбры по этой Зоне. Если вам случится добраться до Верхней Умбры во плоти, то у вас при попадании туда могут начаться проблемы с передвижением. Некоторые люди не могут двигаться вообще. Другим требуется постоянно думать о каждом шаге, третьи ходят нормально. А некоторые *могут* ходить, но предпочитают быстро и легко скользить с места на место. Путешественники с телами сдерживаются, вероятно, границами Общепринятостей. Более сложные Миры могут быть достигнуты только разумом.

Астральные путешествия настолько просты, что кажутся сложными. Если вы можете найти учителя – учитесь напрямую. Если не можете – экспериментируйте, но будьте *очень* осторожны. Хоть общее мнение и гласит, что Верхняя Умбра наименее испорченная и наименее опасная из Трех Миров, это ошибочно. Это как сказать, что динамит безопаснее атомной бомбы. Истинно, но малополезно.

Территория

Представьте себе картину Эшера. Вспомните лекции по философии. Подумайте о математических расчетах формы снежинки или глаголах радуги. Местность тут выглядит именно так. Здесь может идти дождь из

выборов или алфавитный снег. Кажущаяся прочной как камень земля может распасться под вами и оставить вас цепляющимся за исчисления. Будьте осторожны.

О географии. Астральная Умбра очень слоиста – чем дальше «вверх» и «вне» вы отправляетесь, тем более разреженными становятся концепции, образующие Миры и их обитателей. Чем более регион абстрактен, тем более сюрреалистическим и ненадежным становится ваше путешествие.

Пенумбра, проходы и Очевидности

Очевидности находятся ближе всего к Земле. Мысли, с которыми иметь дело проще всего, отражают простейшие части бытия – идея кресла, или мысль о небе. То, что есть, и то, что очевидно – присутствует тут. Любому магу, которому нужно узнавать, что такие Пенумбра, не стоит и думать, чтобы отправляться куда-то дальше этого места (смотрите Введение).

Двери в Общепринятости достаточно просто найти, и иногда они кажутся обычными частями Пенумбры. Если вы, например, идете через здание на другой стороне Барьера, то вы можете открыть дверь и попасть в Мир Общепринятостей, находящийся за ней. Жутковато! Как только вы попадете в Общепринятости, Умбральный ландшафт может начать варьироваться от сюрреалистического до бредового. «Общие грани», лежащие между Мирами, принимают невероятные формы, которые становятся все более странными по мере по мере вашего восхождения «наверх». Это земли величайших мастеров фэнтези – Эшера, Кэрролла, Булет, Дитко и многих других – посещенные ими в грезах, если не во плоти.

Шпили

По мере того, как Общепринятости становятся все более абстрактными, пейзаж начинают нарушать четко выраженные структуры. Они, называемые большинством *Шпилями*, выглядят хребтами, горами и башнями, начинающимися в Общепринятостях и уходящими так далеко в Астральную Умбру, что их вершины снизу не видны. На них, в них и частично из них построены Дворы, раи, ады и тому подобное. Наиболее грубые элементы – огонь и сера, арфы и пушистые облака – находятся в низу Шпилей, почти у Общепринятостей. Образности парят вокруг Шпилей и над ними. Те, кто хочет добраться до Дворов должен идти через Шпили.

Космологи выдвигают теории о том, что Шпили являются результатом концентрации множества сильных умов на одной и той же идее. Средневековый европейский крестьянин будет представлять себе Небеса совсем иначе, чем Марк Твен, но представления этих двух мужчин все равно будут основываться на одном фундаменте. Множество придуманных мест – Миры Мифов, описанные во второй главе –

пересекаются со Шпилями по границе между Общепринятостями и Дворами. В Мире Восточного Двора, например, китайский фольклор, гонконгские фильмы и Убежища Обитателей Теней практически неразличимо сливаются друг с другом. Из какого-либо Астрального Двора путешественник может попасть в родственный ему Мир Мифов, и наоборот.

Чтобы взобраться на Шпили, представьте себя делающим это. Для вас это будет представляться блужданием по пещерам, залам и лестницам, ведущим все выше. Взлететь или воспарить тоже возможно, если вы знаете, как. Помните, это *метафизическое* путешествие, а не *реальное*. Шпили попросту представляют собой возвышенное состояние сознания. Здесь, как я уже говорила, находится предел подъема – путешественники застывают или исчезают до того, как доберутся до Дворов. Только обладающие сильным разумом могут пройти дальше, если исследователь не использует какого-то рода портал, соединяющий Мир с Землей. До меня доходили слухи, что убитые у Шпилей вечно странствуют между Мирами, лишенные доступа к любому из них. Другими словами, *будьте осторожны*!

Дворы

Этот астральный слой является домом для разного рода духов, решивших обосноваться там. Здесь странник может найти раи и ады, называемые «Загробными Мирами», множество земель богов и героев из легенд и истории, места встреч этих самых существ (которые Герметисты называют Умбральными Дворами, смотрите пятую главу книги **The Book of Madness**), а также прибежища различных «видов» Обитателей Теней, вроде развращенных Древних Богов, которые желают жить вне зоны зрения – но в пределах досягаемости –

человечества.

И еще раз, будьте вежливы. То, что вы там встретите, может быть только *идеей* Шивы (например), но если Обитателя Теней своей верой создает половина Индии, то этот Обитатель Теней будет весьма могущественен. Если дух появился *до* идеи, то Небожитель Шива со стоящей за ним верой половины Индии – уже куда хуже. Прощу прощения, уже куда лучше – я не намеревалась никого оскорблять.

Образности

На самом верху этой Умбры Миры и обитатели становятся более абстрактными, нематериальными. Немногие разумы могут забраться настолько далеко. Гении, великие артисты – все они создают Образности, или регионы великих идей. Там сложно найти много Миров, но будьте уверены – они там есть. Просто очень сложно попасть в Мир Общей Теории Относительности, если изначально не понимаешь ее саму. Пробуйте, по мере того, как растет ваше понимание.

Эти Миры, порождаемые высшими пределами сознания, лежат несколько вне ограниченных возможностей описания их словами. Как ими можно описать коридор числа Пи, или те разноцветные потоки, которые перед вашими глазами образуют Языки? Я могу описать вам сложные изгибы Логики или Королевства Красок, но эти описания будут крайне мимолетными. Как только я передам концепцию в слова, звуки или даже изображения, она станет чем-то иным.

На самых низких уровнях Образностей путешественник видит идеи как метафорические образы. Как и в других Иных Мирах, вы видите идеи так, как вы ожидаете их увидеть. Высочайшие пределы устремляются за Горизонт, направляясь, подобно Мирам Грез, в бесконечную Бездну, где их никто не может каталогизировать. Я слышала, что Оракулы обитают (если они существуют вообще, конечно), в этих тонких обрывках чистых *идей*. Смертные не могут достичь их, поскольку, проще говоря, наши умы недостаточно развиты, чтобы забраться так далеко. Эти «Миры», находятся, теоретически, везде и нигде одновременно. Достижение такого состояния – цель Мастеров Разума, но те немногие, кто, как говорят, достиг этого, не могут передать свой опыт в человеческие слова или изображения.

Итак, схема такова: Пенумбра, врата, Общепринятости, Шпили, Дворы и Образности. Развлекайтесь, детки, и будьте осторожны. И последнее: если вы *все еще* не прочитали *The Phantom Tollbooth* – сделайте это до того, как начнете исследовать Астральные Миры. Майло может спасти вашу жизнь.

Общепринятости

…общее мнение настаивает на

> нематериальности духа, но не каждый согласится, с тем, что он реален сам по себе. Но, однако, не понятно, почему должна быть реальной только наша гипотетическая «материя», которая сильно отличается от себя тридцатилетней давности, а дух – нет… Дух и материя могут быть частями одного и того же трансцендентного существа.
>
> *– Карл Юнг, «The Phenomenologyof the Spirit in Fairytales».*

Есть многое на свете, друг Горацио, что неизвестно нашим мудрецам, но коллективная мудрость всей человеческой расы (и, как могут добавить некоторые, других рас) создает поразительное число Миров. В Общепринятостях наиболее легкодоступные концепции – изобретение, развитие, путешествие, война, любовь и так далее – образуют множество Миров, которые меняются и проходят друг через друга по мере того, как изменяется человеческое сознание. Там нет общих «Земель Любви» или «Поля Битв». Скорее, подобные Миры парят, как стрекозы, за бесконечным и вечно меняющимся числом дверей и окон. Если вы когда-либо смотрели *Желтую Подводную Лодку*, вы понимаете, о чем речь.

Некоторые Миры Средней Умбры лежат в прослойке между Очевидностями и Средним Миром. Эта прослойка напоминает широкую полосу густого тумана, пронизанного Узорными Паутинами и Лунными Тропами. Двери из Верхних Миров могут вести как в Дистопию или Сияние, так и в Великую Галерею. Небесные Пределы, описываемые во второй главе, кажутся исключением – они кажутся закрытыми для многих из нас – но другие Миры, особенно Миры Мифов, образуют расплывчатую границу между Средней и Верхней Умброй.

Астральные проходы можно найти по всей Пенумбре. Они часто скрываются в светящихся туманах до тех пор, пока вы не наткнетесь на них. Некоторые странники по Астралу утверждают, что Мир, который оказывается за дверью – тот Мир, который вы желаете, чтобы он там был. То есть, он там, потому что *вы поместили* его там. Эти ребята утверждают, что случайностей в путешествиях по Астралу не бывает – каждое место, которое вы находите, оказывается там, куда вы предполагаете попасть. Спрашивать, остаются ли Миры в том же месте, если вас там нет – все равно, что спрашивать о звуке падающего дерева. Ответы все так же закольцованы. А если просто – когда найдете проход, войдите в него. Если осмелитесь.

Великая Галерея (The Grand Hall)

> But we have tasted wild fruit, listened to strange music;
> And all shores of the earth are but as doors of an inn.
>
> – *Laurence Binyon.*

Она вздымается из туманов Астрала, как призрак – Великая Галерея Бесчисленных Врат. Иногда она проявляется как здание в Пенумбре, не имеющая земного аналога, но большинство странников по мирам попадают в нее как в обычную галерею по другую сторону двери или окна. Она никогда не остается на одном месте надолго, но выглядит всегда одинаково – пустоватый, но гостеприимный коридор между мирами, построенный в классическом средиземноморском стиле и украшенный старым деревом и мозаиками. Добро пожаловать в Великую Галерею. Если вы исследуете тропы Астрала, вы попадете туда рано или поздно.

Изнутри Великая Галерея напоминает бесконечный коридор в стиле гравюр Эшера и вневременного, хоть и классического, дизайна. Мирные каменные ярусы вмещают в себе разнообразнейшие двери на стенах, потолках и, иногда, на полу. Одни порталы ведут к лестницам, другие в туманы, третьи – к озерам с водой, стенам огня или бесконечному космосу. Вдоль коридоров стоят старинные деревянные скамьи, благодаря которым уставшие странники могут отдохнуть на чем-то кроме каменного пола. В «центре» Галереи (как будто у бесконечного места *может быть* центр) в огромном атриуме находится фонтан, достаточно большой, чтобы там можно было плавать. Этот фонтан – портал сам по себе, а также снабжает странников свежей водой. Существа, как человеческие, так и иномировые, посещают Галерею с загадочными целями. Одни любят поговорить с посетителями, а другие предпочитают, чтобы их оставили в покое.

Александр Кале

Диндейн выбрала Александра за его опыт путешествий по Верхним Мирам. Он, опытный странник по Астралу, также предоставил немало общей информации по различным слоям Верхних Миров. Хоть я и подозреваю, что Александр состоит в Культе Экстаза, он пока еще ни разу не показал конкретного стереотипа.

А, как и в случае многих наших «приглашенных звезд», Александр попросил, чтобы детали его личности и биографии оставались секретом. Далее в этой главе он опишет несколько Образностей, но когда разговор заходит о Великой Галерее, он становится очень поэтичным, поэтому я позволила начать ему с этого транзитного Мира. Судя по описанию, он весьма интересен. Наверное, когда-нибудь я наведаюсь туда сама.

История

Великая Галерея восстала из туманов сознания примерно в 200 году до нашей эры, став перевалочной станцией для гениев, которые не были удовлетворены миром, по которому ходили. Посещая различные Миры, мудрецы и маги призвали к существованию пристанище. Через двери этого бесконечного коридора первые странники по мирам переходили из миров духов в более абстрактные территории. Когда боги упаковали вещи и ушли, они оставили черные ходы в свой родной мир, на случай, если они решат вернуться.

В течение нескольких столетий Галерея была открытым местом. Здесь ничего не растет, но странники приносили свою пищу и поселялись там, часто на годы. Примерно в первом веке нашей эры для охраны пересадочной станции прибыла таинственная раса стражей – группа божественных вышибал, если угодно. С этого момента странники могли проходить через Галерею, но не поселяться там. Отставшие или неспешные были отправлены в путь – последний, если то было необходимо. С этого момента Великая Галерея стала обретать репутацию нейтральной территории. Обитатели Теней и странники по Умбре встречаются, обмениваются историями и идут своим путем, обычно не проливая ничьей крови (образно говоря – в Астрале никто кровью истекать не может). Пару раз по миру поносились битвы – столкновение между Герметистами и ныне изгнанными Акаа, расой духов, практически уничтожило Галерею. Но общая нужда восстановила Галерею – через несколько лет никто не мог сказать, что тут что-то происходило. С тех пор безымянные стражи усилили свои патрули и сократили разрешенное время пребывания здесь.

Достопримечательности

Если забыть об ответвлениях, дверях и фонтане, Великая Галерея пуста. Очень редко один странник может встретить другого. Но, все же, путешественников тут немного, и потому тут можно бродить днями, не встретив никого. Коридоры ведут во все стороны, иногда прерываясь лестницами, колодцами и альковы. Заблудиться тут проще простого, поэтому стоит посещать Галерею в компании опытного странника по мирам. Его чувство направления, наработанное годами опыта, поможет вам лучшим компасом, чем случайная магия. Безумная планировка бесчисленных коридоров страшно мешает Эффектам Связей – маг, использующий подобную магию в Великой Галерее, рискует застрять в такой части Галереи, о которой еще никто не *думал*.

Порталы

Но двери – это другое дело! Все, что вы можете себе представить, имеет дверь, ведущую туда. Обычные места, Умбральные Миры, Зоны,

Дворы… все, где есть окно или дверь поблизости, может быть достигнуто через порталы Великой Галереи.

Найти портал, который приведет вас туда, куда вы хотите попасть – уже сложнее. Видите ли, Галерея, фактически, бесконечна. Можно идти в одном направлении месяцами и не дойти до ее конца. Закон Намерения – вы попадаете туда, куда намеревались попасть – может помочь вам с выбором двери, но нет никакой гарантии, что судьба не намеревается доставить вас в нужное вам место по простому и прямому пути…

Сами порталы выглядят, преимущественно, как прочные деревянные двери. Некоторые похожи на колодцы, лестницы или закрытые окна, но большая часть все-таки похожа на старомодную дверь. Эти порталы никогда не закрываются, если кто-либо с другой стороны не приняло мер предосторожности, и не перекрыл проход (что бывает). Естественно, это закрывает проход в обе стороны. Мудрый странник по мирам всегда держит наготове одну-две защиты Связями, чтобы иметь возможность запечатать за собой портал. Эти двери открываются в обе стороны.

Проход через портал может дезориентировать, и иногда делает мага уязвимым для наблюдения или атаки любого существа по другую сторону. Мне вспоминается история, когда после спешного выхода через портал я полетела вниз с 87 этажа одного из небоскребов Нью-Йорка. Портал открывался в окно – на *не ту* его сторону! Смотрите, куда идете, ребята!

Фонтан

В один зал-перекресток ведет дюжина коридоров. В центре этого огромного пространства находится глубокий холодный бассейн, наполняемый из вечного фонтана. По слухам, в этом источнике – вода со всего Теллуриана. В этой центральной комнате скамейки поднимаются вверх по стенам, а колонны поддерживают выложенный мозаикой потолок, но доминирует там Фонтан – он 6 метров в высоту и выточен из обсидиана. Застывшие в вечном порыве к движению

изогнутые статуи тянутся к потолку, а вода вырывается из их ртов, аркой изгибается в воздухе и возвращается в бассейн у их ног.

Ходят слухи, что эти статуи появились, когда в Галерею прибыли стражи. Предположительно, они были группой самовольных поселенцев, которые отказались уходить. Один из них, мрачный полубог Кристобан свалил одного из этих призраков, схватил его и начал пожирать. Страж рассыпался брызгами воды, попавшей на окружающие их двери. Эти двери, в свою очередь, растаяли и внутрь хлынули воды дюжин рек и морей. Они утопили тянущихся к воздуху Кристобана и его друзей. Когда воды схлынули, поселенцы оказались превращенными в камень за свою самонадеянность. Эта история может быть правдива, а может быть, и нет, но одно я знаю точно – *никто* больше не нападает на стражей!

Экология

Несмотря на название, Великая Галерея пустынна. Несколько древних скамей, вырезанных из дерева в стиле царств Плодородного Полумесяца (и, скорее всего, настолько же древних) вытянулись вдоль стен, но там нельзя найти ни еды, ни воды, кроме той, что течет из Фонтана.

Никто постоянно в Великой Галерее не живет, хотя многие посетители остаются там месяцами, бродя от портала к порталу. Рано или поздно эти бродяги или пропадают или где-то оседают, и их больше не видят. Проходящие ставят палатки, заворачиваются в покрывала или просто спят на холодном каменном полу. Время от времени по коридорам проплывает группа светящихся призрачных фигур, толкая перед собой всех странников. Не желающие уходить добровольно выталкиваются в ближайший портал. Так стражи исполняют свою задачу. Странникам, проходящим через Великую Галерею, стоит помнить о манерах. Если хозяева говорят «уходить», то, ради всего святого, *уходите*!

Изобретариум (The Inventium)

О, если б муза вознеслась, пылая,
На яркий небосвод воображенья.

– Уильям Шекспир, Генрих V[2].

Кто-то однажды сказал, что Мир Изобретений, Изобретариум «доказывает безграничную созидательность человечества». Это так. Каждую штуковину, прибамбас, приспособление и хреновину о которой кто-либо когда-либо думал, можно найти тут. Горы вещей возвышаются над головой. Передвижение там означает пребывание в ложбинах между этими горами, и там невозможно смотреть куда-либо, кроме как вперед, назад и вверх. Наверху небо гудит от аэропланов, реактивных самолетов, орнитоптеров, вертолетов и прочих странных летательных

аппаратов. К сожалению, это единственное, что тут есть. Тут почти никто не живет. Изобретения живут своей собственной жизнью – без «материальных» сдержек земной реальности машины могут быть сами собой.

Попасть в Изобретариум легко. Ищите солдатский сундук. Он находится за вращающейся луной, в дальней части Мира Связности – простой парящий металлический солдатский сундук. Его размер – полтора метра на метр, и сделан он из железа или какого-то другого тусклого металла. Непримечательный внешний вид сундука не привлекает к нему много внимания. Немногие ожидают обнаружить внутри него целый Мир. Чтобы отвадить посетителей еще сильнее, магическая надпись на его крышке гласит: «Проход воспрещен. Любой, не подчинившийся будет подвергнут наиболее суровому наказанию».

Из сундука веет теплый ветерок и доносится эхо работающих механизмов. Чтобы попасть в Изобретариум – шагните в сундук. В открытом воздухе начинается металлическая лестница. Каждые три метра ступени поворачивают, а между каждым пролетом находится площадка. Около лестницы вьются странные летающие машины – слишком близко, чтобы было спокойно. С этой точки обзора, находящейся в нескольких сотнях метров над поверхностью Мира открывается просто фантастический вид! Наверху, где должен быть сундук, прямо в воздухе висит самая верхняя площадка. Внизу во все стороны раскинулся Изобретариум – огромная куча предметов, все изобретения мира.

Мое имя Геродот, и я лидер Историков – команды магов, взявшей на свои плечи задачу каталогизировать каждый предмет, здесь появляющийся. Лично я живу тут десятилетиями. Недавняя активность со стороны Технократии заставила меня поторопиться. Я решил рассказать все, что я знаю об Изобретариуме до того, как он будет полностью захвачен этой недальновидной организацией, и воспоминания о нем будут стерты из памяти сообщества Пробужденных.

В Изобретариуме гудят, жужжат и свистят миллиарды изобретений. Машины создают какофонию разнообразных звуков. Со всех сторон вспыхивают и мерцают разноцветные огни. Всюду высятся километровые горы изобретений, деля Мир на сеть долин и тоннелей. Поверхность Изобретариума погребена под грудами «Новых Формул» и «улучшенных мышеловок». Хлопки, рев и гул разнообразных летательных аппаратов добавляют шума. Роботы и другие мобильные штуковины бродят по Миру.

Появление нового изобретения похоже на рождение. Они выпадают с неба, проминая и раздвигая ткань Мира, чтобы аккуратно упасть на груды других. Неизменный и всегда узнаваемый «чпок» сопровождает появление каждого нового предмета. Рождение весьма примечательно и происходит примерно дважды в день. Когда-то оно происходило

регулярнее, не меньше двух раз в минуту, но то было века назад. По мере хода времени и развития цивилизации действительно уникальные изобретения стали редки.

Геродот

Не спрашивайте, где я повстречала Геродота – эта история слишком запутана, чтобы быть напечатанной. Достаточно сказать, у нас есть несколько общих друзей, которые познакомили нас… в кризисный момент моей жизни. Мы расстались достаточно мирно, но потом я его часто вспоминала. Как и солдатский сундук, который ведет в его владения. Кажется, Геродот висит в моей памяти, как антигравитационный гироскопический привод. Что такое антигравитационный гироскопический привод? Ну, у меня есть один – он рядом с моим письменным столом. Он творит чудесные вещи со светом. Где Геродот его добыл? Читайте. Похоже, он нашел его где-то в Изобретариуме. Как я понимаю, мой – уникальная модель…

История

Изобретариум, будучи, своего рода, музеем, собирает предметы, которые отмечают ход истории подобно – если не лучше – летописи. Первое колесо прислонено к первому ненамораживающему холодильнику. Костяная мотыга лежит на телетайпе. Пластинка на 78 оборотов лежит на миникомпьютере VAX.

Четыре мага-брата открыли Изобретариум в 424 году до нашей эры. Братья, известные как Сыны Фукидида, осознали полезность и перепродажную ценность предметов Мира. Один из братьев, механик, изучал устройство и создавал чертежи изобретений. Другие устанавливали контакты с теми, кто эти схемы покупал. Со временем браться стали богачами. Потомки продолжили их дело, со временем став известными, как Стервятники. До сего дня они исследуют изобретения, чтобы создавать и продавать чертежи.

Вскоре после его открытия слух об Изобретариуме достиг одного особенно могущественного мага, Геродота, друга Сынов Фукидида. Он сразу же понял важность открытия. Геродот обучал братьев и легко уговорил их привести его в Мир. Как только Геродот увидел Изобретариум, он начал действовать. Вернувшись в Афины, он собрал четырех своих самых доверенных коллег - философов, которые разделяли его страсть к сохранению истории. Как только он описал то, что увидел, они согласились с тем, что Изобретариум дает возможности, которые они не могут упустить. Затем пятеро магов отправились в Изобретариум и взяли на себя бесконечную задачу каталогизирования изобретений человека. Со временем их потомки стали называть себя *Историками*, членами Истории. Время шло. Историки умирали и сменялись. Новый лидер принимал имя «Геродот» и продолжал его дело. Хоть и говорят, что он до сих пор обитает где-то среди

изобретений, никто не видел его уже века. Даже тот, кто носит его имя.

К 1496 процветающие Традиции начали замечать Изобретариум. Убежденные, что они должны помочь защите и изучению Мира, собрались четыре Традиции (Орден Гермеса, Акашийское Братство, Небесный Хор и Вербена) и решили между собой, что каждая Традиция должна иметь представителя в Изобретариуме. (Культ Экстаза, Аль-и-Батин и Толкователи Грез отказались, Солификати были расформированы, Адептов Виртуальности и Сынов Эфира еще не существовало, а у Ордена Разума были другие планы). Вместо того, чтобы создать свою организацию, эти Традиции отправили к Историкам послов. Они предложили перестроить Историю. Историки, в свою очередь, понимали, что мир меняется. Они согласились, и члены каждой Традиции присоединились к Истории.

История давно разработала этический кодекс по изучению Мира, набор законов, известных как *Доктрина Истории*. Каждый новый член Истории должен принести клятву, которая запрещает использование изобретений для повышения собственного благосостояния, а также передачу информации об изобретениях кому-либо, не входящему в Историю, без явного и не анонимного одобрения других членов. Фактически, Историки документируют. Они не участвуют в политике или войнах мира. Их клятва требует, чтобы они были больше преданны *Доктрине Истории*, чем их собственной Традиции. Лишь в редких случаях Историк нарушал эту клятву ради собственной Традиции. Наказание всегда было суровым – от изгнания до смерти.

Обычно, членство в Истории длится всю жизнь. Когда один из магов Традиций умирает, четверо оставшихся ищут в той Традиции кандидатов на вакантное место. Потом они с ними беседуют и выбирают замену. Недавно искать добровольцев на место выбывших Историков стало сложно. Места остаются открытыми годами, и, как в случае с нынешним представителем Ордена Гермеса, иногда Традиция выбирает кандидата, несмотря на его мнение.

В конце 19 века в Мир прибыла Технократия. До того времени у Историков не было других соперников, кроме Стервятников, с которыми они установили взаимовыгодные рабочие отношения, а также других странников, случайно сюда попадающих. Технократия повысила ставки. Она начала захватывать изобретения до того, как до них могли добраться Историки, что привело к потере Историками многих из них, которые, в результате, описаны не были.

В 1895 году Технократия основала в Мире исследовательский центр – огромное кирпичное здание, окруженное высокими заборами. Вскоре после этого они начали систематическое истребление Историков, Стервятников и других своих противников. Технократия видит Изобретариум своим огромным личным Умбральным складом, а ее агенты поместили на крышку сундука надпись, отпугивая других

добытчиков. Они бы запечатали вход, если бы могли. Многие маги считают, что Технократы пошли на такие экстремальные меры ради того, чтобы оставаться на переднем крае технологического развития. Вряд ли это так – они делают это, чтобы контролировать и уничтожать любые неподвластные им изобретения. После успешного исхода Адептов Виртуальности безжалостность этого форпоста только усилилась. Когда это возможно, они отслеживают предметы, не вписывающиеся в их понимание «реальности», часто используя изобретения, чтобы найти изобретателя и уничтожить его или ее, как созидательную силу мира.

Вскоре после смены века об Изобретариуме прознали Сыны Эфира, и основали там свой собственный исследовательский центр. Сыны, в отличие от Технократии, склонны избегать других. Их тайная база, скрытая среди гор изобретений, все еще избегает НІТ, которые патрулируют Мир. Интересы Эфиритов аналогичны технократским, но они больше сконцентрированы на древних артефактах, чем новых изобретениях, изыскивая предметы, отклоняющиеся от традиционной науки. Влияние Технократии на современную научную мысль ограничивается несколькими странными предметами, недавно появившимися в Изобретариуме. Более древние образцы, однако, могут вести к забытым ветвям научных теорий, потому Эфириты копаются в самом низу куч.

Эфириты и Технократы кажутся участвующими в вечной игре в кантё. Всякий раз, как одна фракция переходит границу другой, предпринимаются ответные меры, а потом они возвращаются к своим делам, как будто ничего не произошло. Несколько обитающих там Эфиритов держатся достаточно уверенно, черпая вдохновение из множества странных и интересных предметов, населяющих Мир. Только по самой крайней нужде они высовываются, чтобы сразиться с Технократами, и мало помогают Стервятникам. Их интересуют только Историки. Этих магов Сыны защищают. Никогда не знаешь, когда их помощь может оказаться полезной для личного проекта…

Достопримечательности

Я могу с уверенностью сказать, что самые интересные места здесь – сами горы изобретений. Вы и представить себе не сможете, насколько широка человеческая изобретательность, пока не увидите тысячи (если не миллионы) изобретений, вариантов, улучшений, экспериментов и изящных неудач. Изобретению не обязательно работать, чтобы попасть в Мир, ему просто нужно быть новым и интересным. В этом Мире может быть найдено все – от электрогитар и паровых фонографов, от рам для заготовок до автомобилей на метане.

Как выяснили первые Стервятники, Мир может играть с добытчиками жестокие шутки. Хоть из сундука сокровищ Изобретариума могут быть добыты расшифровки и чертежи, сами изобретения исчезают, когда их

выносят за пределы Мира. По-моему, это *грезы* или *мечты* об изобретениях, находящиеся во всеобщем сознании, пока они пребывают в Мире. Как только посетитель покидает Мир, он пробуждается от этого «вдохновения» и восстанавливает связь с обычным миром. Даже если он переходит в другой Астральный Мир, искра новизны исчезает, подобно тем полувспоминаемым снам, где секрет, который вы искали, сам падал вам в руки, но исчезал прежде, чем вы могли его записать.

Учреждение сбора технологических данных Хэкворта (The Hackworth Technological Compilation Facility)

Находящийся почти в центре Мира Конструкт Хэкворта (названный в честь Итератора, открывшего Мир) расположен в центре чистого круга. Эта старомодная фабрика – единственное место в Изобретариуме, не покрытое грудами всяких штуковин. Размещенный здесь персонал из 20 человек (женщин нет) состоит из 10 Просвещенных Технократов и 10 обычных техников. Десять HIT пятой модели (а также некоторые разнообразные экспериментальные роботы и киборги, часть из которых даже работает) бродит по Миру, разыскивая Стервятников и нежелательных посетителей. Перегруженный человеческий персонал занят, в основном, очищением крыши и газона от скопления на них прибывающих изобретений, а киборги-боевики охотятся на нас.

Само здание – кирпичное строение, окруженное забором с колючей проволокой, пущенной поверху. Технократия, несомненно, установила на нем, множество самоконтролирующихся систем наблюдения. Чужаки, проникшие на территорию, назад не возвращались. Учреждением обычно – если не вяло - управляет Статистик Итерации Икс по имени Кейси Z1193. Продукты и ресурсы в Конструкт доставляют через прямой портал из Автохтонии. Или МЕСНА. Никто извне точно этого не знает.

Эксингтон Холл (Exington Hall)

Обиталище Эфиритов – если вы сможете его найти – похоже на замок Франкенштейна больше, чем на что-либо другое. В окнах, размещенных в толстых каменных стенах поместья, окруженного горами изобретений, иногда случаются вспышки света. У двойных передних дверей, сделанных из железа – мощный запорный механизм, который «вцепляется» в свое место, когда двери запираются. На крыше там и тут, подобно механическим горгульям, лежат изобретения. Сыны, можно сказать, менее заинтересованы в уборке новоприбывших изобретений, чем Технократы.

Внутри поместья преобладает шумная викторианская атмосфера. Старая мебель, заполненная бумагами, прибамбасами, книгами и пепельницами, заставляет узкие коридоры и комнаты. Даже кухня и столовая полны дыма экзотичного табака (где они добывают табак - гадают все; я думаю, они его где-то растят). В Эксингтон Холл живут пять Эфиритов (четверо мужчин и одна женщина), а три помощника

всегда готовы прийти им на помощь. Поместьем с твердой, вежливой терпимостью управляет лорд Иоганн Бигхем. Хоть живых существ в поместье немного (несколько гибридных животных живут там в качестве домашних питомцев, а некоторые посетители утверждают, что встречали во дворе жутких черных псов), коридоры его завалены редкостями, исследовательскими заметками и безделушками. Посетителей принимают, но оставаться или поселяться не поощряют.

Сад Вербен (The Verbena Garden)

С годами Историки из Вербен расчистили две сотки земли, где растут растения и живут животные. Этот Сад Вербен и его чирикающие птички кажутся совершенно неуместными среди гор и гудения этого ориентированного на механику Мира. Хоть этот Сад и мал, Историки-Вербены создали его как убежище, где они могут медитировать и общаться с природой. Когда Вербены избрали своего первого представителя в Историки, он скоро обнаружил, что холодная металлическая природа Мира серьезно на него давит. Его выходом стал этот сад.

В этом крошечном саду живут небольшие животные, вроде мышей, кроликов и птиц. Высокие живые ограды окружают его по периметру, отсекая часть звуков и создавая иллюзию пребывания на природе – по крайней мере, изнутри. Этот сад подчиняется ходу времен года, от весеннего цветения до осеннего листопада. В свой сезон дают сочные, вкусные плоды персиковые, вишневые и яблоневые деревья. Среди небольшой рощицы стоит каменный дом, построенный во время первого появления здесь Вербен. Дуб за его стенами менее красен, чем обычно, но сияет иномировой энергией. Леди Осень (Autumn) Риверс поддерживает это место чистым от изобретений, иногда падающих с неба. Хоть она и наслаждается возможностью изучения новых технологий, это Святилище старательно очищается от заражения технологиями.

Убежище Стервятников (The Scavenger's Refuge)

Глубоко под землей в тесных и темных тоннелях прячутся потомки первых посетителей этого Мира. Технократы давно поставили их на первое место в списке уничтожения из-за угрозы вывести новые изобретения из-под их контроля. Чтобы пережить рейды HIT, Стервятники закопались под горы старых изобретений и построили бункер, который теперь покидают редко.

Абрахам Германо внимательно следит за Убежищем. Каждый из 20 или около того Стервятников – его близкий друг, и смерть любого из них он принимает очень тяжело. Ради выживания, он собрал арсенал разрушительных приборов, от автоматов и до ручных ракетных систем. Несколько лет назад он попробовал атаковать Конструкт Хэкворта – назад вернулись только трое Стервятников, и прямых столкновений он с тех пор избегал. По его приказу, Стервятники выходят только по ночам,

и крадутся мимо гор изобретений, как мыши по парадному залу во время пира. Здесь постоянно живут три семьи, многие члены которых не-Пробужденные. Сомневаюсь, что кто-то из них когда-либо был на земле, а то и просто вне Мира. Сам Германо был рожден здесь. Леди Риверс очень хотела бы исследовать деторождение в Астрале, но Абрахам не доверяет Вербенам – может быть, не без достойной причины.

Экология

Хоть в этом Мире и нет аборигенной жизни, растения и животные, которые привозили с собой поселенцы, прижились тут, как кажется, достаточно неплохо. Леди Риверс и Историки выращивают собственную пищу и, могу предположить, Стервятники делают то же самое. И только Бог знает, как проблему решают Техномаги. (Если вы будете интересоваться, то нет, я не буду рассказывать о моих товарищах Историках – у человека должны быть *некоторые* секреты, знаете ли!)

В первые годы вторжения Технократов были уничтожены все сады, колодцы и склады продуктов – чтобы заставить прочих поселенцев покинуть Изобретариум. Подозреваю, выжившие использовали магию, чтобы восполнить утерянное, и стали прятать продукты лучше. Время от времени в крепкую хватку Конструкта Хэкворта попадает Стервятник или Историк. Когда кто-то пропадает, все переезжают. Получение палачами нужных им ответов – всего лишь вопрос времени.

Итак, что мы имеем: Мир множества изобретений, несколько испорченный монополией Технократии. Надеюсь, Алексис, что это описание подвигнет кто-то из читателей навестить нас. Да и подкрепления бы нам не помешали.

Дворы (Courts)

> …Блистая богоравной красотой,
> С людскою - несравнимой. Довелось
> Им на небесных тронах восседать,
> А ныне - в райских списках ни следа…
>
> *- Джон Мильтон, Потерянный Рай[3].*

На средней части Шпилей перед путешественником по Астралу открывается множество величественных Миров. Эти так называемые Дворы, являющие собой как воплощения красоты, так и зловонные ямы – обиталища высших из Обитателей Теней, Надсмотрщиков и Повелителей по терминологии Герметистов, являющихся древними богами, воплощающими силы природы элементалями, а также ангельскими и демоническими воинствами, персонифицирующими истинное добро и истинное зло. Некоторые «независимые» Обитатели

Теней тоже основали свои дома в лабиринтоподобных коридорах, создав Миры, резонирующие в фольклоре Пробужденных: зловещие игровые площадки Древних Богов, сады драгоценных камней Парманты, парящие башни Аэлиды, Двор Короля Гничей Горманта и многие другие.

Большая часть Дворов имеет постоянные порталы, ведущие из них в Часовни на Горизонте, или, иногда, даже на Землю. Элементальные Домены открывают небольшие врата в материальный мир в больших кострах, глубинах вод, пещерах, лесах, бурях или расплавленных металлах. То есть, путешественник по Астралу, медитирующий перед большим пожаром, может попасть в Мир Огня, если у него хватит опыта. Я знала одного Акашийца, который вошел в огонь, чтобы посетить Хоо Повелителя Огня. Чтобы ему было куда вернуться, он защищал тело сложной магией. Леди Аэлида[5] проводит посетителей своего небесного Мира через вихри, как мне говорили, а морская дева Селина заманивает любовников в свой подводный будуар, топя их в глубоких прудах и океанах. Но как бы то ни было, во Дворы легче попасть через наземные порталы, чем через Шпили.

Различных Умбральных Дворов слишком много, чтобы их все можно было описать в этой книге. Мы попробовали приспособить их, но не смогли полностью описать их в этом небольшом, но всеобъемлющем руководстве. Мой друг по имени Хапсбург утверждает, что работает над более детальным описанием Дворов Умбры (под предварительным названием *Безумная Маска* (*The Mad Masque*)), но, за исключением отсылки вас к обширным библиотекам Герметистов, посвященных этому вопросу, Диндейн и я не смогли исследовать различные Дворы настолько глубоко, как бы мы хотели. Простите, ребята! ☺ Тем не менее я могу предложить бегло ознакомиться с Дворами о которых я слышала Эта информация не так обширна как бы мне хотелось но ее достаточно чтобы дать понять исследователю Умбры некоторое понимание куда он идет и что он там найдет когда доберется

Элементальные Домены (Elemental Domains)

Идет множество дебатов о том, существуют ли настоящие Элементальные Дворы вообще. Хоть книги Герметистов и фольклор описывают Двор Повелителя Огня, Домен Королевы Морей и другие подобные Миры, истории расходятся в деталях. Я склонна верить, что есть регионы, созданные определенными элементами и получившие форму под их влиянием. В их пределах обосновались могущественные элементали и другие Обитатели Теней, и назвали свои Миры «Дворами Пяти Ветров» или как-то так.

Космологи спорят, каким Мирам принадлежат Элементальные Дворы – Верхним или Средним. Выбор может быть сделан и в ту, и в другую стороны – хоть из Умбры добраться до этих Дворов сложно, это *возможно*. Поэтому они, вероятно, занимают ту нишу, о которой я уже

говорила. Знаете ли, ту, где Узорные Паутины и Миры Мифов? Отлично, отлично. Так, хоть сейчас четыре Западных элемента занимают большую территорию, чем Восточные Дворы Дерева и Металла, каждый тип элемента – за исключением Эфира, что, честно говоря, меня бесит – имеет какое-то место в Верхней Умбре.

Каждое элементальное владение сияет неизмеримой мощью, основанной на базовом элементе региона. В Дворах Огня потрескивают пламенные стены. Воздух там может до волдырей обжечь ваши легкие, если вы не предпринимали мер предосторожности. Домены Воздуха находятся в облаках, а местные стены из клубов тумана тверды как сталь для чужаков, но эфемерны для местных духов. В пещерах Земли (которые, насколько нам известно, могут лежать в Незримом Мире Материи) воздух кажется живым от пыли. Посетители чувствуют, как на них давит вес толщ цельного камня, даже в самых больших пещерах. В Землях Металла такая же атмосфера клаустрофобии, но воздух пахнет расплавленным железом, а холодная сталь позвякивает под вашими шагами. Мне говорили, что Рощи Леса именно таковы – бесконечные леса, украшенные китайской каллиграфией и индийским батиком, и со встречающимися кое-где садами камней. В бездонных океанах Дворы Воды создают проблемы для любого посетителя без водолазного снаряжения или без развитой магии Жизни. Водоросли и камни определенной формы направляют потоки воды в «комнаты», где лениво дрейфуют элементальные духи. В общем, Элементальные Дворы интересны, хоть и сложны для посещения.

Приведенный ниже список важных элементальных Повелителей и Надсмотрщиков исходит из анонимного источника в Архивах Горизонта. Он не совершенно полон, но может служить путеводителем для путешественников в элементальных районах:

- **Воздух**: Ага Повелитель Бурь, Бодзиро, Хекка Но, Гибил Миллионоглазый, Пипаша, Зефра.
- **Земля**: Брунджа Первое Дитя, Лорд Горм, Гортак, Хагга Хат, Тазгуул Безумный, Цучи.
- **Огонь**: Амма Справедливый, Король Умо, Хакка, Хоо Повелитель Огня, Хай-Наги, Салмандер, Унм`ад, Зеля Холодный Дым.
- **Металл**: Эйлия Мудрая, Камали Кайяса Железный Лотос, Шиюй Гуань, Тецу Ри, Леди Йаблин.
- **Вода**: Бахари, Леди Персефора, Непенте, Крошхак Пожиратель, Ло Цзинь, Селина Изумрудная Чешуя, Ушаай.
- **Дерево**: Гьяни Чая, Хон Со Деревянный Дракон, Леди Каат, Пэн Цзу Персик, Циан Шоубери.

Миры Обитателей Теней (Umbrood Realms)

В Астрале обитает множество различных существ и рас. Создаваемые ими обиталища больше связаны с их природой, чем с ожиданиями странника. Как и Миры Горизонта, дворцы Обитателей Теней – миры в

себе, с остаточно статичным обликом и определенными законами, по которым они действуют. Заметьте, что эти законы не всегда имеют что-то общее с земной физикой, фактически, большая их часть весьма и весьма странна. Вода течет вспять, обратная гравитация (или ее отсутствие вообще), отделяемые части тела и тому подобное. Создающий Миры устанавливает правила.

Когда заканчивалась Эпоха Легенд, в Верхнюю Умбру с Земли отправилось множество могущественных Ушедших. Некоторые из них существовали тут дольше известной истории человечества. В некоторых культурах их назвали богами, пока они ходили по Земле – богами, которые ушли, когда 3000 или 4000 лет назад появились классические пантеоны. Ч`шринн Раздутый и Собк Пожиратель Грехов – некоторые печально известные примеры. Другим культурам они известны как демоны, которых едва можно почувствовать – Древние Боги, Акаа и хуже. Массовый исход во время Высокой Эпохи Легенд привел других беженцев – драконов, вроде Ик-Тазай[5], существ, вроде Аэлиды, и многих других. Эти могущественные существа захватили осколки ранее существовавших Миров и переделали их по своим вкусам. Летающие замки, башни, сделанные из уплотненного цвета, сады, украшенные частями человеческих тел… Здесь может быть найдено все, что может помочь указать на Обитателя Тени.

Большая часть Миров Обитателей Теней или накладывается на другие территории, вроде Миров Мифов или элементальных регионов, либо устанавливает порталы или врата прямо на Землю. Попасть в эти Миры через Шпили весьма сложно, хотя я и слышала, что это выполнялось. Но если вы намереваетесь ворваться на торжественный обед к какому-нибудь духу, просто представьте, какой прием может организовать рассерженный Повелитель, дабы показать пример

нарушителям.

И говоря о приемах (приятных и неприятных)…

Загробные Миры (Afterworlds)

> Heaven doesn't want me and Hell's afraid I'll take over.
>
> – *популярный слоган.*

Итак, *куда* мы направляемся, когда умираем? Я собрала множество ответов на этот вопрос, пока училась. Хоть большая часть моих коллег утверждает, что мы перерождаемся (что объясняет этих Зануд, которых многие называют Аватарами), некоторые из них утверждают, что у нас только один шанс, и этот шанс нам дается, чтобы сделать побольше за свою жизнь. На этих страницах я указываю на несколько возможностей: Нижние Миры описаны в третьей главе, Умбральные Миры упомянуты во второй главе, Колодец Душ исследуется дальше в этой главе… и Загробные Миры. Что же *настоящий* конец пути? И *действительно* ли смерть вечна?

Можем ли мы вернуться из Миров Смерти? Очевидно, авторам этих разных параграфов нужно было как-то вернуться, чтобы предоставить свои наблюдения нам, поэтому какой-то способ побега должен быть. Так *действительно* ли это смерть, если вы можете вернуться, или где-то есть другой Загробный Мир, который никто не может описать? И если так, то откуда все эти Загробные Миры, Нижние Миры и Иные Миры получают свое население? Простите, пока ответов нет! Я думаю, что без загадок жизнь была бы весьма скучной. И, кроме того, получение четкого ответа на каждый вопрос – это забавы Технократии, а не наши.

Я попросила своего… знакомого дать нам описание астральных раев и преисподен. У меня имеется множество вопросов об этих интересных Мирах, и пока никто не может дать окончательного ответа о нашей последней остановке, исследователи Иных Миров могут получить кое-какие советы от того, кто был в аду и вернулся – буквально – и того, кто в своих поисках взбирался на холмы небес. Развлекайтесь!

Оливер Ходж

Оливер Ходж, член Небесного Хора, Пробудился в конце 70-х, во время начала американского фундаменталистского возрождения. Хоть он был посвященным в сан лютеранским священником, Оливер посвятил свою жизнь Небесному Хору, а также сфокусировался на сверхъестественных и иномировых конфликтах. Встречающие его видят хорошо образованного бородатого мужчину около 30 лет со слегка излишне развитым чувством хорошего и дурного. Оливер познакомился с Алексис Гастингс в Вашингтоне, округ Колумбия, случайно встретив ее в кафе – он подслушал разговор об алхимии и высказал свои мнения.

Ходж продолжает переписываться с Алексис, в надежде направить ее свободный дух.

Поход Пилигрима

Я потратил жизнь на преследование истины, и этот поиск завел меня далеко за пределы доступного человеку. Мне еще предстоит найти искомое, но, возможно, мои путешествия будут ценны другим пилигримам.

В моей юношеской гордыне я был первым среди членов моей Традиции. Благословенные дары Создателя легко срывались с моих пальцев, а сила моей души, казалось, была равна силе всех еретиков, язычников и неверующих вместе взятых. В своей гордыне я взял на себя спасение всех тех душ, что были потеряны для нас, и отправился в темные земли самого Нечистого. Создателю требуется суровое покаяние тех, кто отвергает его замысел.

В своем скудоумии я атаковал группку сатанистов в их логове. Вместо того, чтобы убить проклятых, я захватил их лидера и заставил призвать его демонических повелителей. Демоны пришли. Мы сражались. Они бежали пред светом Создателя. Я шел сквозь Умбру, пройдя сквозь туманы дальше, чем забредал ранее.

Моя кровь застыла, а дыхание прерывалось, но я не боялся. Я сталкивался с иллюзиями и уловками в Умбре ранее, и ничего не могли отвернуть меня от моей цели. Я был готов сразить сами врата Ада. Когда в моих глазах потемнело, я воззвал с своим дарам, чтобы укрепить душу. Вооруженный щитами веры и магии, я преодолел множество ужасающих препятствий.

Наконец, я попал в сырое и туманное место, полное странных насекомых, и пауками, ползающими по искривленным деревьям. Влажный холод проник сквозь щиты моей веры. Предо мной открылся темный тоннель, напоминающий изображения пещеры, в которой лежало тело Христа. Или это был лишь порожденный разумом образ первой цепи тоннелей, в которых скрылись древние ужасы? Я не могу сказать, даже сейчас.

Так началось мое первое путешествие в Загробные Миры. Оно закончилось с моим возвращением на Землю и обещанием сдерживать свою гордыню в будущем. Я не знаю, действительно ли места, в которых я побывал – ады или раи Загробных Миров. Я подозреваю, что нет, но истину знать не мне. Мое дело верить, а не задавать вопросы. Преходящая природа Загробных Миров, что я видел, делает их в моих глазах ложными. Загробные Миры меняются со временем, а я предпочитаю верить в Небеса, что абсолютны и вечны.

Магам, опытным в астральных путешествиях, Загробных Миров

достичь обманчиво легко. Вход в околосмертный транс, либо имитированием физического состояния при помощи наркотиков, либо изменением своих узоров Жизни, открывает дорогу в Загробные Миры. Когда тело находится при смерти, дух ищет свою судьбу. Проецируя живой разум прежде духа, ищущий может обнаружить свое место назначения – Ад или Рай. Некоторые знакомые мне маги утверждают, что в эти Миры ведут порталы и с Земли, и я слышал о множестве врат, открываемых демонами или ритуалами. Возможно, эти другие проходы дают более легкий доступ, чем смерть. Я не знаю.

Одной из причин, по которым я согласился передать свои наблюдения в этот «путеводитель», было желание удержать излишне любопытных от предприятия такого путешествия. Загробные Миры опасны, даже по стандартам нас, Пробужденных. Хоть я и знаю, что многие читатели предпримут собственное путешествие, позвольте мне сказать лишь одно – если эти места действительно являются нашей окончательной судьбой, вы узнаете об этом слишком рано.

Преисподнии (Nether Realms)

Эти слова принадлежат Оливеру Ходжу, члену Небесного Хора, и никому другому. Если из-за этих слов кто-то погибнет, пусть этот груз падет на мои плечи.

Эти места, которые я называю Преисподнями, могут иметь некоторые другие названия. Кто-то верит, что я нашел Ад, Гадес, Геенну, Шеол, Дис, Тьму Подземную, Страну Асуров… то есть, место, куда для наказания и мук отправляются души грешников или слабых. Я не согласен с подобными мыслями. Преисподнии не являются истинным адом любой известной религии, а, скорее, темным отражением наших коллективных страхов и взглядов о подобных местах.

Преисподнии многочисленны, и каждая принимает свой облик под воздействием взглядов тех, кто в них верит. Там есть Преисподнии каждой важной религии, и каждого важного аспекта этой религии. Некоторые ады наполнены жестокостями, которые слишком сложно описать, в то время, как другие содержат обычные мучения, вроде свежевания, варения, сжигания и разрыва на кусочки. Разумы Инквизиторов должны были обращаться к этим Мирам в темнейшие времена прошлого – или, возможно, те же самые разумы создали те же пыточные инструменты. Один ад просто помещает грешника в пустую комнату, в которой он проводит вечность. Я даже слышал о Преисподней, которая напоминает вечный ночной клуб, где ночь не кончается никогда, а двери всегда заперты. Танцующие пляшут вечно, а пьющие вечно мучаются от жажды. Некоторые Преисподнии – заброшенные, забытые духовные напоминания забытых религий. Другие – весьма активны.

Мой визит привел меня в Пещеры Страданий, приближение к

которым возвестило эхо ударов и приглушенных криков грешников. Этот ад кажется европейским по устройству, но множество общих деталей слились там в такой гротеск, что я должен признать, что побывал в одной части истинного Ада. Конечно, я слышал, что *все* ады ведут в один истинный Ад. Молю Бога никогда не выяснить этого точно.

Тоннель Вниз (Tunnel Downwards)

Когда маг подходит к Преисподням, он, сначала, обнаруживает тоннель, ведущий вниз и в темноту. Окружающие вход скалы покрыты мхом, и снизу поднимаются ужасные запахи. Иногда проход блокирует огромный камень, а иногда он лежит в стороне. Если тоннель перекрыт, только магия может сдвинуть камень. Человеку это не под силу.

В проходе есть источник света. Насколько я могу определить, природа его зависит от странника. Каждый раз, как я входил в тоннель, там был канделябр. Но мой случайный спутник из Адептов Виртуальности нашел зажигалку. Но вне зависимости от внешнего вида, источник света использует огонь, а не светящиеся грибы или электрические лампочки.

Тоннель усеивают останки мертвых стражей. Рассыпавшиеся поводки трехглавых псов, части демонов, и сгнившие кости змей лежат безгласным свидетельством забвения. Я не знаю, почему все стражи пали. Может быть, движение вниз было слишком сильно, чтобы выстоять против него, и их, проходя, растоптали.

Тоннель уходит под землю так глубоко, что кажется бесконечным. Каждый вспоминает проход по нему по-разному. Одни странники видят

на стенах картины, изображающие загадочные ритуалы. Другие по мере снижения чувствуют усиливающееся тепло. Многие помнят шум, похожий на стоны, но дует ли это ветер или страдает кто-то вдали – никому не известно.

Путь странника преграждают толстые слои паутины, подсвеченные светящимися грибами. Я слышал, что прикосновение к этой паутине вызывает потерю памяти. После паутины тоннель делится на несколько коридоров, образуя лабиринт, известный как Катакомбы (Catacombs). В этом лабиринте бродят потерянные души, отчаянно ища способ выбраться. Чтобы ориентироваться в Катакомбах маг может использовать Связи, но существует метод проще: следите за пламенем вашего источника света. Оно укажет вам путь, куда вы пожелаете пойти. Это знание дает хороший способ для заключения сделок, если вам повезет встретить духов, у которых еще более-менее сохранился разум. Но, в общем, избегайте любого, кто странствует в Катакомбах. Большая их часть нападает без предупреждения и причины.

Пещеры Страданий (Caverns of Suffering)

Если вы последуете моим путем, бойтесь охранников, что охраняют Катакомбы, подобно гончим. Их дом, Пещеры Страданий, лежат в конце всех тоннелей. Гул вечной работы и вопли мучаемых исходят из Пещер и прокатываются по стенам тоннелей, подобно раскатам грома. Внутри, по огромным адским залам с жуткими заданиями ходят демонические стражи. Страннику рекомендуется погасить свой источник света перед приближением. Впоследствии искр от ударов и тусклого сероватого света, исходящего из выходов, будет достаточно, чтобы пройти дальше.

Пробраться через Пещеры Страданий нелегко. Пол коварно подсовывает под ноги трещины, острые камни, кучи насекомых и много хуже. Воздух тут хуже, чем в Калькутте летним днем, а удушливая дымка обжигает глаза и горло. Серый свет пляшет по сценам мучений, где немного грешившие терпят бесчисленные поручения и жестоких надсмотрщиков. Если вы хотите избежать их судьбы – держитесь тихо, ради Бога. Надзиратели с радостью схватят живого посетителя и найдут ему множество неприятных работ.

Наши представления об армиях Инферно заставляют нас видеть обитателей этих кошмарных пещер, как классических чертей, но их Повелители дали им тела настолько же текучие, как мягкая глина. Хоть у многих встреченных мною существ были рога, красная кожа, крылья летучей мыши, когтистые ступни и вилы, другие выглядели подобно порождениям древних мифов, падшим ангелам, пузырям тьмы или духам смерти. Демоны, которых я встречал здесь, не дикие, как я ожидал, но умные, злобные и коварные. Опасайтесь их, как опасались бы Нефандуса в своей Часовне.

Даже тут есть места, где можно повернуть назад. Ниши в стенах

ведут в другие миры или даже в бесконечный лабиринт, который некоторые называют Нулевой Зоной (**Примечание Редактора**: Смотрите вторую главу – *Алексис*). Знакомый мне Эвтанатос утверждал, что убегал оттуда с душами одного-двух своих друзей. Гонка была мучительной, как задания для грешников, но он сумел выбраться. За пределами Пещер демоны его уже не преследовали. Путешествие домой было долгим, на душах всех трех остались шрамы, но убежать оттуда возможно.

Многие выходы из Пещер ведут под вечно затянутые облаками небеса Равнины Покаяния (Plain of Penance), или Чистилища (Purgatory). На этой Равнине может быть обнаружен любой вид пытки. Я не буду задерживаться на этом – скажу только, что Пещеры Страданий в сравнении с Равниной кажутся мирными. Вокруг Равнины образуют кольцо горы угля и железа. Их пики венчают крепости из железа, контролируемые повелителями демонов. С некоторых башен каждый час раздаются человеческие вопли. Говорят, что в этих цитаделях находятся пышные дворы демонов, а также порталы, ведущие к тайным местам сборов инферналистов. Я не знаю и не собираюсь выяснять правду.

Провал и Собор (The Deep and the Cathedral)

Провал – огромную яму в центре равнин – окружает железная стена несколько километров длиной и покрытая шипами. На бастионах бдят адские стражи. Если странник доберется до поста стражи, демон-воин спросит о том, что его сюда привело. Стражам Провала интересно только дело и имя прибывшего. Предупреждаю – при разговоре с любым из адских воинов не называйте своего настоящего имени! Дать описательное прозвище, вроде «Ветер Историй» или «Говорящий с Тенями» будет гораздо безопаснее, чем дать любой намек на свое настоящее имя, пока оно содержит элемент правды. Внутри демоны предложат эскорт для сопровождения вас. Никто, обладающий хотя бы намеком на здравый смысл, не станет отказывать этим чудовищах на их территории. Никто, конечно, кроме мага!

Стражей Провала, однако, можно подкупить. Лучшей валютой для подобных сделок являются услуги, Талисманы и имена враждебных демонов. Деньги в Аду не имеют цены, а раскаленное жидкое золото демоны заливают во рты грешникам, но никчемные на Земле безделушки тут могут иметь цену. Сексуальные услуги тоже могут быть эффективным, но опасным стимулом – и применяйте их на свой страх и риск. Одна моя знакомая Культистка Экстаза однажды соблазнила привлекательного демона-стражника, открыв, таким образом, себе проход. Семь месяцев спустя демоненок прогрыз себе выход из ее тела.

Эскорт из Дьяволов не гарантирует безопасность, но они любят показывать свою родину смертным. Возможность показать страннику его будущую судьбу часто стоит сохранения его жизни, чтобы он увидел

и мог уйти. Пока вы идете, демон отвечает на все вопросы дружелюбно-насмешливым тоном. Конечно, эта груда раскаленных углей для язычников, тот бронзовый бык для неверующих, та шкуродерня для колдунов. Почему вы спрашиваете? Мой гид, гноящийся парень по имени Брисбейн, с особенным удовольствием привел меня к Озеру Истин, в котором вечно тонут фанатики, скованные цепями собственной веры. Если вы умны, то во время экскурсии увидите, какие черты вашей личности требуют «коррекции». Возможно, это истинное назначение Дьяволов – не карать нас за то, что мы делали при жизни, а показывать, что мы должны изменить, пока можем.

Дорога, вьющаяся по склонам Провала, ведет к Огненному Озеру. Попавшим сюда душам Дьяволы-скульпторы придают занимательные формы, а потом прогоняют их по дорогам из лезвий, либо едут на них верхом в бой с другими извращенными чудовищами. Кровожадные смертные оказываются тут, и раздирают себя на куски в каннибальском безумии. Я слышал, что и живые посетители заканчивают свои дни в этих битвах. Культистка, о которой я говорил ранее, потеряла одного из своих товарищей по Часовне в руках демонических скульпторов. Когда она видела его в последний раз, он был разделен на три подергивающихся части, каждая из которых имела глаза и острые зубы. Она помнила этот образ до самой своей смерти.

Пещеры ведут вниз в другие Преисподнии, включая ады Банту, где у людей нет огня, синтоистские видения пожираемой червями Первой Матери, буддийские испытания светом и зороастрийские мосты через вечность. Думаю, изучающие эти верования узнают больше образов и символов в этих Адских Мирах, чем смог я. Я, лично, заглянул ненадолго в каждую пещеру, развернулся и пошел дальше.

Путешествия в Провал занимают дни. Каждый его уровень кажется более реальным, чем предыдущий. Звуки страданий все яснее. Земля кажется все плотнее. Пещеры по краям дороги-серпантина дают все больше возможностей посетить разные Преисподнии. Сопровождаемый остается более-менее в безопасности, но одинокий странник становится добычей для разных дьявольских атак. Под его ногами разверзаются трещины, в засадах сидят демоны-бандиты и кошмарные создания. А соблазнители создают иллюзии безопасности просто на расстоянии вытянутой руки.

Наконец, оказавшись в самом низу Провала, странники выходят к Огненному Озеру. Несмотря на название и зловещие всполохи, что пробегают по поверхности, его холод пробирает до костей. Его воды поглощают тепло, вытягивая его из вашей плоти прямо с берега. Я провел пальцами по поверхности, и по моей руке пробежала боль, напоминая холодную колючую проволоку. Из центра этого Озера поднимается Двор Проклятых, а с берега к нему ведет железный мост.

Двор Проклятых – больше город, чем дворец. Демонические лорды и

леди прогуливаются по его улицам, часто одевшись в еще живую человеческую плоть. Души-рабы в железных масках исполняют приказы своих господ. Стены делят Двор Проклятых на разные районы, отражающие представления об Аде каждой из современных религиозных групп. Я, лично, видел пять: современный христианский ад, мусульманскую бронзовую печь, китайскую бойню, биотехнологический протезный центр и комнату, где слепые привязаны к креслам и оставлены одни. Стены между районами не ограничивают перемещений местных жителей, которые свободно гуляют по ним. Для обитателей Двора они, скорее, создают нечто, вроде зоопарка.

В христианском районе доминирует архитектура и произведения искусства, взятые у авторов готических романов ужасов. В одном месте находится арена, где людей медленно мучают, а гладиаторы сражаются в схватках боли, где целью является не победа или поражение, а причинение как можно больших страданий. Демоны устраивают на улицах неописуемые сексуальные оргии, а соблазнители притворяются смертными, осаждая проклятых.

Добраться до Собора Погибели (Cathedral of Fall) – высокой цитадели, дышащей тьмой – огромное облегчение. Окружающие здание стены сдерживают вонь и шум других районов. Бамбук, цемент, бронза, черный мрамор, ржавая сталь и кости – лишь немногие из тех материалов, из которых построен живой замок. Внутренние части меняются и превращаются в сюрреалистический кошмар, а бесконечные коридоры напоминают сведенные воедино все остальные Преисподнии. Я считаю, что большинство демонов имеют в Соборе собственные дворы, но точно сказать не могу. Одни части Собора – места наслаждений, в то время, как другие похожи на клоаки, не подходящие даже крысам. Сопровождение необходимо если вы хотите (по какой-либо причине) войти в границы Собора. Обитающие там слишком многочисленны и сильны, чтобы сопротивляться им долго.

Большая часть встреч Дьяволов происходит или во дворах Собора – местах, словно сошедших с иллюстраций Хеллоуина, с мертвой травой и деревьями, окруженных затянутыми туманами болотами и темными джунглями – или в главных бальных залах, где под находящимися на высоте сотен метров потолками разворачиваются танцы всех культур Земли. Каждую комнату украшают крайне богохульные произведения искусства, а из ртов инструментов, что когда-то были людьми, раздается удивительно прекрасная музыка. Это, должен признаться, просто прекрасно и перехватывает дыхание в своем порочном величии.

В Нефе, сердце этого порочного гротеска, демоны-дворяне сотен Преисподен переодеваются в дорогие одежды любого временного периода, который можно себе представить. Не разрешено никаких костюмов из живой плоти. Большинство лордов и леди привлекательны животной, анималистической красотой. Некоторые несут себя с ангельским величием. Многие твари крайне любопытны до всего нового,

и потому достаточно вежливы к вновь прибывшим. Игры, в которые они играют с живыми странниками, развеивают скуку их вечных жизней.

Я был неудачлив в своих попытках противостоять Люциферу. Демоны наполняют Двор Проклятых, но никто никогда не видел Истинного Повелителя Преисподен, если он, как верят многие, существует. Демоны утверждают, что величие их Повелителя слишком велико для глаз смертных, или что он слишком занят назначением правильных наказаний душам недостойных. Ряд существ, закованных в кандалы, стоит вне Дворов Проклятых, потому в этих утверждениях может быть доля истины. Дела, связанные с Истинным Повелителем Преисподен, должны быть улажены через хорошо воспитанных подчиненных со змеиными языками (образно и буквально). Врата в Соборе ведут назад, в мир живых. Суть этих порталов ужасает меня – они обеспечивают наш мир бесконечным источником зла.

В пределах Двора Проклятых все может быть предметом купли-продажи, даже побег. Но бойся таких сделок. Дары демонов всегда выходят боком. Если я и сбежал из глубочайшей из Преисподен, то, боюсь, лишь для того, чтобы потом обеспечить развлечения своим «телохранителям». Уверен, я с ними еще повстречаюсь.

История

> Think you God built this place, wishing man ill
> And not lusts uncontrolled or swords unsheathed?
> Not God, my friend. The truth more hideous still;
> These halls were carved by men while yet they breathed.
>
> *– Etrigan, "Down Amongst the Dead Men" (Swamp Thing Annual №2, Алан Мур).*

Хоть Пещеры и Собор впечатляют, я не могу поверить, что все грешники в истории попадают под их власть. И я не могу принять, что наш Создатель мог сотворить такую безвкусную пародию на загробную жизнь – даже для грешников. Поэтому, я могу сделать вывод, что Преисподнии были созданы страхами человечества перед вечными муками и фантазиями об извращенных удовольствиях. Оба этих элемента меняются с каждым веком, подстраиваясь под наиболее распространенные взгляды. Оба элемента несут на себе следы истинной Преисподней, но являются лишь тенью истинного существования Инферно.

Мертвые обломки старых страхов, виденные мною, свидетельствуют за мою теорию. Заброшенные руины египетских могил, а также останки греческих и северных мифов брошены, разбитые, в Преисподнях, и боги

смерти тысяч забытых религий попали в опалу. Могут уйти и нынешние правители, если того пожелает Бог, а человечество устремится к самосохранению, а не уничтожению. Тем не менее, эти Миры не ничуть не менее опасны для своих смертных создателей. Возможно даже, именно их несовершенная и преходящая природа делает их более опасной. Бог – порядок сам по себе. Человечество – порочный и непостоянный хаос.

Обитатели Преисподен тоже не сидят, сложа руки. Им была дарована разумность, и они используют ее для продления своих жизней. Эти демоны собирают души смертных, чтобы дать Преисподням достаточно энергии для существования без поддержки воображения людей. Подозреваю, что виденные мною мучающиеся души попали туда по договорам или в результате похищения. Я узнал трех Инферналистов, которых убил лично, и, похоже, все подобные сделки пополняют Пещеры Страданий новыми игрушками. Возможно, их вечные страдания поддерживают Преисподнии сильными. Если так, то обеспечение возможностей для своих вечных страданий – гротескная, но подходящая награда.

Достопримечательности

Подозреваю, что сумрачным умам будут интересны все эти Миры. Я уже описал вехи собственного путешествия – тоннель, Пещеры, Провал, Собор и прочие. Я никогда не видел нижеприведенные места сам, но мои источники среди Эвтанатос и Культа Экстаза описали их мне по своим собственным путешествиям. Я же, лично, надеюсь никогда не пополнять моих знаний об Аде – то, что я уже узнал, страшит меня и так.

Библиотека Проклятых (The Library of the Damned)

Библиотека, расположенная под Собором, дает доступ к практически всем книгам, запрещенным или уничтоженным представителями различных религиозных группировок. Одно ее крыло целиком занимают книги Александрийской Библиотеки. Демоны-охранники не позволяют выносить книги наружу, но никто не ограничивает посетителей в чтении, пока они внутри. Основная часть похожа на библиотеки старых университетов Европы, со столами и стульями из древесины твердых пород. На вершинах книжных шкафов гнездятся вороны и следят за читающими. Многие фолианты несут проклятие ложной информации, поэтому ученым не стоит искать много ответов в собраниях Библиотеки Проклятых.

Однажды было сказано, что во многих знаниях – многие печали. Библиотека Проклятых воплощает эту идею, используя интеллект, как способ кражи душ. Подобно Собору, в Библиотеке много потайных дверей и необычных поворотов с закоулками, что делает невозможным определить полный объем знаний, содержащихся в ней.

Лес Терний (The Forest of Thorns)

Лес Терний, найденный в одной из верхних пещер Провала, состоит из деревьев с темно-красной древесиной, твердостью, не уступающей железу. В лесу цветут демонические орхидеи. Близкие к природе маги могут найти некоторые травы и растения, растущие в Преисподнях, способные помочь в магии, если они готовы заключить сделку с демоническими силами, их сторожащими. Вербены особенно ценят цветок, называемый кровавой розой – редкое магическое растение, которое делает магию Жизни проще для исполнения. Возможно, оно черпает свою энергию из иссыхающих душ, насаженных на ее шипы. Резонанс агонии, который обнаружил мой друг из Культа Экстаза, поддерживает эту теорию.

Палаты Сокровищ (The Palace of Riches)

Палаты Демона-Лорда Маммоны расположены на скале над Огненным Озером, в уровне или двух над дном Провала. Его поместье кичится платиновыми стенами, которые выложены рубинами, бриллиантами и изумрудами. На каждой стене висит бесценное произведение искусства. Лорд Маммона утверждает, что в его замке находятся Висячие Сады Семирамиды – прекрасные сады палат могут быть потерянным Чудом Света.

В отличие от других Демонов-Лордов, Маммона кажется более заинтересованным в материальных богатствах, чем в душах, хотя одно может быть способом получения другого. Он предлагает покровительство в обмен на информацию о Земле, и скрепляет свою «дружбу» ценными дарами. Хоть он и могущественен, Маммона предпочитает грубой силе использование алчности смертных. Душа, которая передается ему добровольно, куда ценнее той, что вырывается из остывающего трупа. Никогда не доверяйте дарам демонов.

Река Ужаса (The Dread River)

Через Преисподнии протекают несколько рек. Я подозреваю, что они могут вести в другие Миры Средней Умбры, и, возможно, в глубины космоса, в Мир, именуемый Малфеас (**Примечание Редактора**: Смотрите пятую главу – *Алексис*). Крупнейшая из этих рек, именуемая река Ужаса или Стикс, предположительно течет из Верхних Миров в Нижние. Я не путешествовал, чтобы узнать это, и не намерен. Перевозчики, адские твари, похожие на старых мужчин и женщин, ведут на реке бизнес, и принимают оплату любым видом монет. Как только сделка заключена, пассажира везут в одно указанное место. Культист Экстаза утверждает, что сбежал таким способом из Ада, хотя цена была весьма высока.

Экология

В Преисподнях обитают темные создания всех видов, форм и

размеров. Одни из них – дикие силы элементов, в то время, как другие являются примечательно разумными, цивилизованными существами, которые могли бы быть хорошими спутниками, если бы не были невыразимо злобными. Демоны могут быть разделены на три группы – служители, соблазнители и лорды.

Служители – обычные чудовища, чьей цель является причинение как можно большей боли и страданий. Многие служители используют для достижения своих целей грубую силу, но некоторые освоили толику скрытности. Каждый служитель мечтает быть ответственным за гибель души (может быть, чтобы улучшить собственную участь), но грубые тактики, которые они используют, чтобы страхом загнать души к падению, срабатывают весьма редко.

Соблазнители – демоны повыше, активно работающие над развращением и похищением человеческих душ. Подобно служителям, они радуются боли и страданиям, но они видят их, как способы приблизить конец, а не как сам конец. Соблазнители – разумные, тихие создания, которые считают похищение душ искусством. Они крайне терпеливы, готовые защищать от развращения одного человека, чтобы потом завладеть душами всех его внуков.

Лорды – сильнейшие из Дьяволов, повелевающие легионами соблазнителей и служителей. Каждый лорд имеет особую личность и способности, выделяющие его двор. Определенным лордам определенные грехи и души нравятся больше других. Разумные маги будут стараться держаться подальше от лордов. Многие эти создания правили в Адских Мирах веками, и способны развратить смертного одним касанием.

Рай (Paradise)

Я не гостила на Небе –
С Богом я не вела бесед –
Но знаю – есть такая Страна –
Словно выдан в кассе билет.

– Эмили Дикинсон[7].

После путешествий по Аду я знал, что моя душа в опасности. Я могу чувствовать печаль и уныние, тяжело лежащие на моих плечах. Моя вера ослабла, ранена сражениями с демонами и странствием ложных преисподен Загробных Миров. Хоть я и знал, что их существование должно быть ложным, само их присутствие наложило на меня легкую ересь сомнения. Что, если бы там *не было* истинного Ада?

Я решил искать Небеса. Хоть я и недостоин войти в него, особенно при текущем кризисе веры, я подозревал, что тень этого возвышенного места может существовать в Верхней Умбре. Если существует отражение тени Небес, возможно, оно сумеет как-то излечить меня от проклятия

Преисподен.

Я подготовился к моему поиску молитвой, постом и глубокой медитацией. Дав душе крылья, я покинул тело и сфокусировался на высшей награде. И вот что я нашел…

Врата (The Gate)

Туманы Умбры развеялись, чтобы показать сияющие врата из расплавленного жемчуга. Белое сияние, излучаемое барьером, купало меня в наслаждении, которое не выразить словами. Несмотря на это, нудный голос убеждал меня вернуться на Землю. Мое время еще не пришло, сказал он, и я был почти готов развернуться и оставить врата позади. Но я был достаточно тверд, чтобы заглушить голос, и положил руки на Врата Рая.

Когда я протянул свои дрожащие руки, нагой в своем астральном теле и ошеломленный своей безрассудной смелостью, за жемчужными прутьями появился ослепительный свет. Сами прутья на ощупь были холодными, и я чувствовал, как ощущение спасения льется сквозь меня, подобно холодному напитку летним днем. Свет омывал меня, но его сила не ослепляла глаза – скорее, в моих ушах все громче становилась Первая Песня. Когда мои пальцы сжались на вратах, прохладные руки коснулись меня, и в свете показались двигающиеся фигуры.

- Что привело вас в Рай? – услышал я голос, одновременно мужской и женский, ласковый и мягкий. Тем не менее, в касании была сила настолько великая, что даже я, сражавший демонов, не осмелился бы игнорировать ее.

- Я странствовал по нижним районам, - ответил я, неожиданно разрыдавшись. Прошло некоторое время, прежде, чем я смог продолжить. - …И моя вера была серьезно поражена в этом путешествии, - закончил я, наконец.

- Вы можете войти ненадолго, - ответил голос, и врата распахнулись совсем, погружая меня в свет такой силы, что мое астральное тело казалось грязным. – Но помните: Рай для мертвых и не рожденных, но не для живых. Вы можете исцелить себя, но не ищите завоеваний или способов остаться. – Кивнув в знак согласия, я шагнул сквозь Врата и прошел через сердце света. Я не сомневался, что если бы солгал или сопротивлялся, то был бы сожжен в прах.

Долы

Мое прибытие поприветствовал весенний ветерок, напоенный запахом цветущих цветов. Зеленые холмы переходили в пурпурные горы, а над головой сияли яркие радуги. Пышные деревья давали укрытие от мягкого солнечного света, а в высокой траве без страха

играли маленькие животные. Вдали я увидел мужчин и женщин – одни были одеты в простые белые одежды, в то время как другие были обнажены – которые разговаривали, играли или гуляли, взявшись за руки. Меж холмов журчал блестящий ручеек, а из-за дальнего холма виднелся блестящий город. Когда я прошел мимо, с залитой солнцем травы поднял голову лев, а к лапе огромной кошки прижался маленький ягненок. Пейзажи Рая пробудили мои чувства, возрождая во мне здоровье и надежду, которую я, казалось, потерял еще в детстве. Каждый звук, каждый запах, каждое ощущение было настолько же отчетливым, как в те дни. Молюсь, чтобы не забыть чистоту каждого ощущения.

Вскоре мое тело оказалось обновлено. Шрамы, морщины и изъяны, которые были у меня даже в астральный форме, начали исчезать, заменяясь здоровой новой «кожей». Мой разум очистился, и мое восприятие стало, как горный поток – холодным и чистым – свободно текущий по местности. Живость, которая, как я боялся, ушла вместе с моей юностью, возродилась во мне, и вскоре мой собственный голос присоединился к хору этого безупречного мира. В первый раз за все годы я понял истинную природу Песни моей Традиции – магия, которую я творил ее силой, оградила меня от стройной природы чистейшей энергии этой Песни.

К моему голосу присоединился другой. Чтобы понять это, мне потребовалось некоторое время, и когда я осознал, источник его поразил меня так, что я онемел. Позади меня стояла прекрасная обнаженная молодая женщина. Ее голос вплетался в мой. Признаюсь, когда я понял, что она была тут, я прикрыл ладонями свои интимные места и отвернулся, пристыженный. «В чем дело?», - спросила девушка. – «Ты же не скажешь, что Рай непристоен!» Она рассмеялась, но в ее голосе не было насмешки.

- Это просто не кажется правильным, - заметил я. – Для нас обоих быть нагими, особенно в Раю.

- Разве эти тела – не дар Божий? – ответила она. – Что есть одежды,

как не иллюзии, не успокоение стыда смертных, но и оскорбление Милости Божьей? Пусть смертные скрывают свои души друг от друга. Здесь мы не нуждаемся в стыде. Похоть, а не любовь, является ядом, отравляющим сексуальность, и плотские нужды, а не духовные, оскверняют наши тела.

- Люди вон там, - отметил я. – Носят одежду.

«Им так немного легче. Если ты считаешь так же, мы можем об этом позаботиться». В ее руках появились белое одеяние. Она передала его мне и указала на ручей у своих ног. Я не видел его раньше, но теперь он тек мимо, чистый и зовущий. «Пожалуйста, омойся перед тем, как надеть это», - посоветовала девушка. – «Ты до сих пор пахнешь злоключениями земной жизни. Перед тем, как надеть небесные одежды, надо омыться в милости небес». Я согласился и сделал так, как она сказала. Ни одна баня смертных не была настолько же освежающей. Когда я оделся, моя проводница повела меня через луга, чтобы присоединиться к людям вдалеке. Она представила нас всех, и мы о многом говорили, пока не настал закат.

Мои спутники были очень дружелюбны, счастливы и обходительны. Хоть, по-видимому, в какой-то степени все они происходили с Земли, никто об этом, казалось, много не помнил. Для них жизнь была сражением, вечным испытанием веры. Из наших разговоров я понял, что это были души или недавно умерших, или еще не родившихся. Возможно, они попали сюда благодаря верной службе ангелам, либо непоколебимой верности Богу. Подобно несчастным страдальцам Преисподен, тут, по-видимому, этих благословенных было немного в сравнении с миллиардами умерших. Хоть холмы и горы казались расстилающимися бесконечно, ландшафт отмечало мало следов обитания людей.

Моя проводница (названная одним из мужчин «Калиной») исчезла незадолго до сумерек, пообещав встретить меня утром. «Это правильно», - печально сказала она. – «Что я увижу тебя, когда ты будешь уходить».

- Это обычай Небес? – спросил я. Кроме того, я был огорчен этим. Покой в этом Мире был таков, что я не хотел уходить вообще.

- Это для живых, - ответила она. – Ты согласился с этим в тот момент, когда врата открылись. Один день – это самое большее, сколько доступно пребывать живым в Раю. – Она тепло улыбнулась мне, и мое огорчение ушло. – Большинство не получают столь многого. Радуйся тому, что испытал.

- Я рад, - ответил я.

Она взяла мои руки в свои. «Я тоже», - поцеловала она меня и ушла,

когда вечер окрасил небо.

Сумеречный город

Когда настал вечер, над холмами разлился звук колоколов, призывающий нас к молитве. Я последовал за своими знакомыми к маленькой часовне на открытом воздухе – естественной роще, где угасающие лучи солнечного света проходили сквозь листву, освещая деревянный алтарь. Мы вознесли свои молитвы Богу со множеством ликов и множеством имен, Богу, который по-своему говорил с каждым из нас. В наших молитвах были просьбы благословения испуганным душам на Земле, и благодарность Всевышнему, который даровал нам это святилище. Через некоторое время вечер сменился ночью, и мы взяли из рощи зажженные лампы. Неся светильники перед собой, мы пошли к городу на холме, читая наши молитвы.

Город на холме увеличивался и становился все величественнее, пока мы к нему приближались. Холм стал небольшой горой, а стены и здания города сияли божественным светом. Слова не могут описать этот город. Грезы о Камелоте, Новом Иерусалиме, Исе[7] – ничто не может сравниться с великолепием улиц, которые я видел в Раю. Постройки всех религий – от мечетей до храмов, соборов и простых хижин – создавали величественные проспекты, по которым шли мы. Земных знаков городской жизни – коммерции, пороков, грязи и нищеты – не было видно нигде. Казалось, город существует только с двумя целями – впечатлять взор и воодушевлять сердце.

Там нас приветствовали другие люди, а также создания света, обычные животные и добрые мифические существа. Мои спутники показали мне свои дома, где теплый свет освещал удобные кровати и комнаты для чтения, а потом отвели меня в таверны, где благословленные объединялись в братства, чтобы смеяться и делить прекрасную пищу и напитки. Этим наслаждениям не сопутствовало пьянство – только удовольствия душ, которые попробовали амброзию. Пища, которую я ел в ту ночь, была лучшей из всех, которую я когда-либо попробую, приготовленная с милостью и благодарением, а не болью и охотой.

История

Когда ночь начала близиться к рассвету, я начал думать об этом бесконечном наслаждении. Вечно ли это блаженство, или это лишь остановка между полными проблем жизнями? Это место для отдыха, порожденная желанием греза или некая тень Божественной реальности? Я не решился спрашивать спутников, подозревая, что они тоже не смогут ответить на вопрос, даже если я его задам. Возможно, это и к лучшему. Рай – идея настолько эфемерная, что расспросы о нем будут казаться жестокостью.

Не то, чтобы этот Мир казался слабым в чем-то. То тут, то там я замечал ангелов-защитников. Хоть многие из них напоминали ожидаемых херувимов и крылатые совершенства, иногда я замечал небесного дракона или снежно-белого коня. Под мирным обликом рая чувствовалась защищающая его сила. Я не сомневался, что если какая-либо угроза прорвется через Врата Рая, то против нее выйдут сильнейшие из ангелов. И, я подозреваю, они будут сильны настолько, что во много раз превзойдут величайших архангелов.

Я видел проблеск этой силы незадолго до того, как покинул Рай. Когда небо в окне таверны посветлело и стало слегка голубым, вернулась Калина, опечаленная своей задачей, но счастливая от того, что может видеть меня вновь. «Расскажи мне», - попросил я, после того, как попрощался со своими спутниками. – «Что такое Рай? Это проявление веры смертных, тень истинного Посмертия, обиталище духов или остановка для уставших душ, вроде меня? Где я побывал, и что оставляю позади?»

Вместо ответа она привела меня в величественный католический храм в сердце города. Окружающий его воздух, казалось, мерцал от наполняющей его силы, и свет, подобный прохладному ветерку, встретившему меня у врат, пульсировал в его центре. «Спроси Бога», - ответила она, наконец.

- Бог обитает в этом храме? – колеблясь, спросил я.

- Бог обитает везде, - ответила Калина. – Этот храм, те храмы, в рощах, в долинах, в реках, вратах, небесах, облаках. В каждой травинке, в каждом атоме, каждой капле крови. Каждая молекула – обиталище Бога, потому спрашивай его, где хочешь.

- Где мы?

Калина улыбнулась. «*Это* и есть вопрос, не так ли? Вспомни, как ты пришел сюда. Кто-то скажет, что ты никогда не покидал своего тела, что это все – в твоем разуме. Другие понимают астрал, но скажут, что мы находимся в неком Мире Обитателей Теней. Может быть, ты говоришь с духом, может быть, ты стоишь перед Божьим храмом, может быть, ты выдумал все это место. А может быть, разницы между этими вариантам нет».

- Я прошу слишком многого, желая прямой ответ? – мой голос был настолько мягок, насколько я старался его таким сделать, но раздражение, мне кажется, таки в нем чувствовалось. Калина рассмеялась мне.

- Если уж тебе хочется, просто признай, что я ангел, посланный дарить надежду смертным по эту сторону вечности. Этот Рай – тень величия настолько огромного, что разум смертного не может его

воспринять, тень, созданная согласно представлениям смертных о том, каким должен быть Рай. Мы находимся в частице Небес – Небес, простирающихся во всех направлениях, на все расстояния, все уровни сознания. Даже в самых темных уголках Преисподней ждут Небеса. Мы, Небожители, служим этим Небесам, и ждем в этом Мире странников, подобных тебе – тех, кто скоро родится и недавно умерших, мятущихся мечтателей и верующих без веры. Мы сражались с силами Падших, мы встречались с верующими, и мы ожидаем судьбы, которую будут определять те, кто выше нас. Ты вдохновлен нашим примером. Нашим существованием ты искуплен. Подойдет это в качестве ответа?

- Вполне, - ответил я, и, взяв меня за руку, она повела меня к выходу из Рая.

У Врат Небес она сжала мои руки. «Мир смертных – это испытание, проверка, которая становится сложнее с каждым днем и заканчивающаяся со смертью. Не мне говорить о том, что будет после твоей смерти, но могу уверить, что все будет лучше, чем может показаться. Верь, Оливер, и возвращайся когда-нибудь». Пока окружающий нас свет усиливался, она вытерла мои слезы, скромно, но с большой любовью поцеловала, и исчезла.

Я пробудился в своей квартире. Мое сердце было облегчено путешествием и сияло обновленной верой. Даже когда по нервам ударил шум телевизора соседа, я улыбался. На моих губах чувствовался поцелуй ангела. В общем, я мог провести день и ночь много хуже.

Достопримечательности

Хоть, пребывая в Раю, я и не видел этих мест, я слышал, как их обсуждали мои спутники той долгой и прекрасной ночью. Может быть вы, кто отправится туда, увидит то, что не смог увидеть я за свой короткий визит. Может быть, я сам когда-нибудь вернусь в Рай и увижу их лично.

Бескрайний Океан (The Endless Ocean)

Бескрайний Океан находится в западной части Рая. Волны мягко накатывают на песок, и теплая вода обвивает ваши ноги. На украшающих берег ракушках нет ни одного острого края, о который можно поранить ноги. С побережья сходят облака, скрывая горизонт. В воде дельфины играют с морскими птицами, приглашая пловцов присоединиться к ним. Если вы пройдете по берегу достаточно далеко, пляж сменится высокими скалами и живописными болотами, а бриз приносит по ночам нежный прохладный туман.

Великая Гора (The Great Mountain)

Великая Гора находится вдали от Бескрайнего Океана. Ее пик пронзает чуть светящиеся облака, а окружающие ее заснеженные пики

выглядят холмами в сравнении с ней. Я слышал, что на вершине горы, за облаками, рассеяны руины величественного города, почти такого же великого, как Город Рая. Калина рассказала мне, что когда-то Раем с вершины горы правили древние боги множества пантеонов. С появлением современных религий они ушли, и, возможно, основали Дворы где-то в Верхних Мирах. На западе, над океаном, исключительно с вершины этой горы видно сияние. Если верить ангелам, там находятся истинные Небеса. Никто, из желавших это проверить, еще не вернулся.

Храм Животных (The Animal's Shrine)

В неприметной роще находится одинокая скала, которой грубо придана форма четвероногого животного. Всюду вокруг скалы лежат груды цветов, еды и игрушек-пищалок. Сюда приходят духи домашних животных, чтобы обрести покой и вспомнить тех, кого они любили при жизни. В Раю живут многие разные животные, и некоторые считают, что этот Рай – истинное посмертие для духов животных. Один из моих спутников утверждал, что один молодой странник пришел в этот храм и воссоединился – пусть и на один день – с питомцем, который был у него в детстве.

Елисейские Поля (The Elysian Fields)

За берегами Рая из Бескрайнего Океана поднимается остров Элизиум. Весь остров – плато, занятое холмистыми равнинами. Там герои Древней Греции соревнуются в Олимпийских Играх, а поэты сочиняют песни во славу чемпионов. На пляжах сидят философы и задают прохожим сложные вопросы. Охотники выслеживают львов и кабанов, принося свою добычу на пиры – а на следующий день животные вновь оживают. Из небольшой бухты Элизиума навстречу заходящему солнцу отходят маленькие рыбацкие лодочки. Они направляются туда, куда не может попасть ни один смертный.

Вальхалла (Valhalla)

В северной части Рая в больших палатах викингов идут постоянные пиры и празднования. Воины-викинги пьют мед и развлекаются с прекрасными валькириями. Палаты подогревают своим пением скальды. Говорят, эти духи пережили Рагнарек, когда германские Преисподнии и Вальхалла уничтожили друг друга в великой Умбральной битве. Они избегают ангелов, но радушно приглашают за свой стол всех прочих. Для практикующего руническую магию мудрость, обретенная в этих палатах будет бесценной. В других частях Рая существуют похожие места – порожденные мудростью зулусов, учениями мусульман, духом пуритан и надеждами американских индейцев. Каждая вера, насколько мне известно, имеет свое наилучшее отражение в Раю, и каждая предпочитает не вмешиваться в дела других.

Образности

> ...символы – больше, чем просто культурные артефакты: в своем истинном контексте они до сих пор сильно воздействуют на нас, сводя и направляя воедино наши интеллект, эмоции и дух. Их изучение – изучение самого человечества.
>
> *– Дэвид Фонтана, Тайный Язык Символов[8].*

Когда разум превосходит устойчивые реальности, вы поднимаетесь на верхушку Шпилей, к Образностям, где символьную форму обретают наиболее абстрактные идеи. Важно понимать, что это самый субъективный слой реальности – фактически, *никто* не видит его одинаково. Вы увидите их иными, не такими, как их увидят ваши спутники, и все вы увидите нечто лишь смутно схожее с приведенными ниже описаниями. Приведенные здесь описания (снова спасибо Александру Кале. Привет, Александр!) являются наблюдениями одного человека. Они более-менее точны – основаны на общих архетипах – но не точно соответствующи. Если вы хотите точности – присоединяйтесь к Технократии или кому-то еще!

Как я уже говорила, большинство странников до этих районов не добираются – районов только по названию. Между Мирами постоянного ничего нет – путешественники плывут в бездне между инстинктивным и сознательным, в расплывчатом «нигде», пронизанном разноцветными туманами, вспышками синаптической энергии и волнами звуков. Случайные скопления мерцающей пыли образуют более прочные Миры. Попав туда, ваше астральное тело принимает облик, соответствующей вашей истинной натуре – не той маске, которую видит общество, а того, чем вы являетесь на самом деле. Это не то путешествие, которое стоит предпринимать с другими людьми, если вы не готовы увидеть их такими, какие они есть – и не готовы к тому, чтобы они точно так же увидели вас! В Мирах концепции приобретают соответствующий архетипу облик и кажутся чем-то стабильным. Иногда проносятся порывы ветра, когда не-Пробужденные люди сталкиваются ненадолго со сложными идеями и концепциями. К этому можно было бы почти привыкнуть, если бы не летающие всюду странные Явления (Epiphlings), которые изучают вас и защищают свои территории. Эти духи идей – единственные жители высочайших пределов Астрала. Ни один человеческий разум не может оставаться тут долго.

Образности варьируются от относительно стабильных Миров Языков и Власти до полных странных закономерностей Фрактала, Мема и Кварка. Время пожирает собственный хвост, Музыка гудит тысячами различных тонов, а Касание ласкает ваше астральное тело, подобно множеству струй воды. Эти места становятся все более абстрактными, пока простые умы, вроде наших, не оказываются неспособными их даже представить. С этого момента, говорят, начинается территория

сверхразумов Оракулов. Что касается меня, то после такого путешествия мне хочется вернуться домой и выпить. Когда я столько думаю, во мне разгорается жажда. ☺

С этого момента вашим проводником будет наш друг Александр. Увидимся в следующей главе!

Так, где же мы, в конце концов?

Хороший вопрос. Если вы достигли высших пределов Астральной Умбры, то вы привыкли к вопросам. Что хорошо, Миры в этих районах устроены не так, как любой материальный мир, но, все же, проявляют себя в формах, которые мы можем понять. Но не думайте, что все, что вы увидите, вы сможете изложить в привычных для человека терминах – эти загадки отрицают планирование или уточнения, как и идеи, которые они воплощают.

Что я имею в виду? Так это просто. Что такое, на самом деле, язык? Набор звуков или строки, которые передают идеи от одного человека к другому? Загвоздка в том, что оба человека должны понимать идеи послания, передаваемого ими. Пробовали когда-нибудь поговорить на языке банту? Если вдруг появится некто, говорящий на банту, и задаст вам вопрос на этом языке, вы, возможно, не поймете ничего из того, что он сказал. Он использует понятия, которые вам не доступны. Он говорил на каком-то языке? Да, конечно. Вы просто не знаете, как понять его. Так *что такое* язык? Это набор абстрактных символов, которые передают идеи людям, их понимающим (можно расширить «людей» до «существ», если вы упираете на детали. Животные, деревья, даже ветра имеют *свои* языки, знаете ли). Так как кто-либо понимает всех остальных?

Символы

Символы – это идеи, связанные с другими идеями. Воздетый кулак. Капля крови. Слеза. Это обычные элементы нашего опыта. Мы понимаем, что они означают, до какой-то степени, потому что они связаны с нашим жизненным опытом, и, возможно, чем-то более глубоким. Отсюда строятся языки.

А Образности – Миры живых идей.

Так что это значит для вас, о могучий странник по Мирам? Ну, это означает, что вам необходимо читать эти символы, чтобы понимать, куда вас занесли черти. И иногда вам придется осознавать, что иногда символы означают что-то еще и постоянно меняются. В противном случае, вам конец.

Алексис уже описала бездну между концепциями. Она холодная и пустая, и одновременно не такая (холод и пустота – идеи, что ведут вас в Мир. Поспеваете за мной?) В этой бездне находятся архетипы,

вьющиеся вокруг друг друга, подобно масляным пятнам на воде, постоянно меняясь. Иные Миры, вообще, гибки и текучи, но в сравнении с Образностями они кажутся вытесанными из камня.

Вы понимаете, насколько мало людей достигает этих мест, вне зависимости от того, насколько хорошо они постигли силы Разума? Все потому, что средний человек – черт возьми, средний маг – подобен котенку на клавишах. Он может коснуться некоторых клавиш, даже нажать на них и извлечь какие-то звуки, но никогда не сыграет Девятую Симфонию Бетховена. Не потому, что он не разумен – он просто не мыслит, как надо. Неудивительно, что мы никогда не встречаем Оракулов. Они не владельцы котят. Они – Бетховен.

Хорошо, закончим с метаидеями. Алексис попросила меня описать некоторые Миры, которые я видел в Образностях. Я просто хотел, чтобы вы знали, почему эти идеи кратки и расплывчаты. Там не будет «экологии» или «истории» этих Миров, потому что они отрицают подобное. Они просто *есть*, и могут сильно отличаться, когда вы до них доберетесь.

Если вы до них доберетесь.

Удачного путешествия.

Источник Душ (The Well of Souls)

Из Первого Слова родилась пещера, бесконечная, крепкая. Из ее глубин вышел Первый Свет, прорываясь сквозь скалу, как вопль. Подобно конечностям Первого Существа, вцепившимся в расщелину, Свет и Слово объединились и породили Душу, и засияли в пустоте.

Когда люди искали начало Души, они пришли, наконец, к пещере, где Свет бился и изливался из темноты. На входе в пещеру они оставили свою метку – тысячи орнаментов, знаков и мозаик, дабы отметить место, где трое стали одним. Идя сквозь пещеру, они оставляли на стенах свои впечатления, которые бы вели их, чтобы отметить и сохранить свое место в этом огромном пространстве. Размеры этой пещеры невозможно описать словами, и разум человеческий пасует перед мыслью о бесконечности. Некоторые метки, некоторые слова должны быть свидетельствами того, что *мы там были*. И потому были созданы орнаменты.

В центре пещеры, в провале настолько огромном, что может вместить города, государства, *океаны*, в вечном танце сплелись Свет, Душа и Слово. Странники, что приходят на берега Источника Душ, видят, как на волнах энергии появляются и исчезают, бурля и меняясь, лица всех существ, которые были и будут. Это Великое Созидание, Великое Разрушение, Альфа и Омега, Ом и Ки. Все, что живет, появляется и заканчивается в этом месте.

Говорят, что из этого Источника вышли старейшины Акашийцев, неся с собой каплю энергии, доставленную в величайший их храм. Эта капля, которую они назвали Хроникой Акаши, хранит все воспоминания и страсти их братства в виде ощущений и грез. Время от времени другие пробуют повторить это, но им не удается. Энергия не будет заключена во что-либо, кроме плоти, и глупцы, что пытались заключить Свет, Слово и Душу в их тленные рамки, были поглощены.

Крепость Власти (The Fortress of Government)

На равнине сухих камней и чахлых деревьев стоит крепость наших желаний. Величественный замок из стали и камня, крепость мудрости, мощи и алчности заключает в себе гору дерьма. На вершине зловонной кучи, раскинувшейся на сотни метров, растет великолепный куст белых роз. Стоят ли цветы усилий, затраченных на то, чтобы добраться до них? Нужна ли Крепость? Кто бы сорвал розу, если бы мог, и что бы в результате произошло? Люди тысячелетиями обсуждали эти вопросы. И, подозреваю, будут обсуждать всегда.

Река Языков (The River of Languages)

По бесконечной дельте подобно жидким змеям текут слова всех живых существ. Некоторые испарились в сухом воздухе, и их больше не слышно. А другие стали грозами, иногда орошающими равнину. В глубоких ручейках вьются языки птиц и духов, но даже они кажутся ленивыми, когда из иссушенной земли вырываются слова Древних и из прудов становятся паводками и реками.

Говорят, что первые символы произнесла Женщина, а Мужчина сплел их в знаки, которые потом стали направлять течение потоков, когда появились сначала десятки, а потом и сотни рек. Некоторые реки не выдержали жары дельты, а другие стали сильнее и глубже, изменяя форму своих русел и направление течений меньших потоков. Говорят, что журчание и шум воды – это звук произносимых слов, а отмели, которые они создают из мертвой земли, отмечают каждое писаное слово. Странники могут пить языки и выучивать их, пусть и ненадолго. Они становятся, буквально, пьяными от слов.

Как языки растут и умирают, то же происходит и с реками, их породившими. Сейчас под подернутым дымкой небом раскинулись сотни блестящих потоков: сухие русла мертвых языков; бурлящие стремнины сленгов; глубокие, медленные реки обычных языков; быстрые течения современных дискурсов. Помимо них в потоки складываются языки других существ, но их звуки тонут в гуле человеческой речи.

Обычные символы

Рассказчики могут захотеть ознакомиться с разнообразием символов до того, как они начнут историю, идущую в Образностях. Мысль верная для любой хроники, идущей в Иных Мирах, но обязательная, когда посещаемая персонажами реальность *создана* из символов. Приведенный ниже список лишь поверхностно описывает некоторые распространенные концепции. Если вы желаете большего, то ценнейшим источником вдохновения могут оказаться *The Secret Language of Symbols* (Fontana) или *An Illustrated Encyclopedia of Traditional Symbols* (Cirlot).

Небольшой совет по описанию Миров Образностей: пусть ваши *игроки* описывают, как их персонажи видят эти места. Дайте им

общее описание, а детали будут заполнять сами. Если они посещают, например, Реку Языков, скажите им что-то вроде: «Вы попали на бесконечную равнину, изрезанную сотнями рек, варьирующихся от полувысохших ручьев до бурных потоков. Вслушиваясь в вечное журчание рек, вы осознаете, что звуки, которые вы слышите - это слова, миллионы слов, протекающие мимо. Что еще ваши персонажи видят в этом Мире?» Ответы дадут пищу для мысли и могут улучшить опыт отыгрыша, когда игроку придется смотреть не только своими глазами, но и глазами персонажа.

Цвета

Наше восприятие цвета, этот эмоциональный триггер, выходит за пределы рационального мышления и обращается прямо к нашим глубинным ощущениям. Богатство, которое мы воспринимаем в мире бесчисленных теней, может помочь нам в улавливании разнообразия бытия – восприятие всего исключительно в черных и белых цветах часто является недостатком, особенно для мага. (Смотрите так же Пятна (Loors) в главе шестой).

- **Черный**. Тьма; сокрытое; то, что нам не удается увидеть или понять.
- **Синий**. Покой, размышление, бесконечность, комфорт, холод.
- **Золотой**. Величие, истина, божественный свет, мудрость, бессмертие.
- **Зеленый**. Плодородие, ревность, жизнь в позитивных и негативных аспектах.
- **Красный**. Страсть, гнев, кровь, похоть, сексуальность, неожиданные перемены.
- **Серебряный**. Просветление, мечта, ясность цели.
- **Пурпурный**. Любовь; преданность; царственность; страсть, уравновешенная чистотой.
- **Белый**. Невинность, чистота, начала и концы (часто видится, как предсмертная бледность).
- **Желтый**. Скромность, мудрость (часто ослабленная смертностью), предательство, солнечный свет.

Элементы природы

Природные элементы – силы бытия в движении – символизируют то, что, предположительно, никогда не меняется, но дает основы для изменений. Все, включая физические, психические и эмоциональные состояния, связывалось с элементами природы во всех философиях. Даже современная биохимия измеряет телесное здоровье в уровнях минералов и растворов.

- **Воздух.** Жизнь; интеллект; мудрость; перемены; женская энергия; обращается в ярость в штормах, где остальные элементы объединены гневом.

- **Земля.** Верность, стойкость, защита, прочность, сила, распад, мужская энергия.
- **Огонь.** Освещение, ярость, очищение, поглощение, неконтролируемая страсть, мужская энергия.
- **Вода.** Насыщение, течение, загадки, секреты, переход, женская энергия.

Формы

Кажется, что даже младенцы распознают заложенную в формах силу – они тянутся к круглым вещам за утешением и складывают угловатые, чтобы создать новые формы. В священной геометрии каждая форма имеет духовное значение, нашедшее свое место в архитектуре, искусстве и языке («Он ровный, но очень твердый, если ты понимаешь, что я имею в виду»).

- **Круг.** Вечность, ненарушенные границы, цельность, союз. Разделенный, он означает несогласие, неполноту или несовершенство.
- **Крест.** Пересечение энергий; центральная точка; фокус; место, где различные элементы сходятся вместе и объединяются.
- **Овал.** Насыщение; матка; лицо; яйцо, из которого появляется все.
- **Пятиугольник.** Безграничное единство, целостность устремлений, объединение сил и духа воедино. Направленный вверх, он означает энергии, нацеленные на созидание. Вниз – на разрушение.
- **Прямоугольник.** Увеличенный, но неполноценный квадрат. Симметрия оставлена ради силы. Мощь, но несбалансированная.
- **Треугольник.** Тройка объединенных элементов; направленный вверх, он означает мужскую энергию, рвущуюся к небесам. Направленный вниз, он становится женской энергией, питающей землю, передавая энергию с небес.

Постройки

Эти символы – объекты, созданные людьми – отражают установленный порядок, либо олицетворяющий, либо противостоящий природному. Для людей, живущих в зданиях (то есть, для большинства из нас) постройки означают стабильность в обмен на определенные свободы.

- **Мосты.** Перемены, переход, преодоление препятствий. Мосты могут быть ненадежными, узкими или охраняемыми, чтобы олицетворить сражение.
- **Замки.** Порядок, мощь, подавление. Чем больше замок, тем значительнее угроза или перспективы. Волшебные замки олицетворяют достижения и роскошь, а грандиозные крепости – отступление или лишение свободы.

- **Пещеры.** Бессознательное, матка. Как и мост, это символ перехода, но более опасного, чем все прочие. Пещера может захлопнуться за вами без предупреждения, а в темноте могут скрываться многие опасности. Женский аспект перехода и инициации.
- **Пропасти.** Разделение, головокружение, рождение или поглощение. Хоть они служат препятствиями в путешествиях, пропасти олицетворяют перспективы для тех, кто исследует их глубины.
- **Двери.** Легкий переход, добровольно запертый. Открытие двери – умышленное действие, помещающее странника в новое место или состояние бытия.
- **Лабиринты.** Смятение, вызов, потеря индивидуальности, угроза. Место, объединяющее переход и препятствие. Лабиринт должен быть разгадан. Странник, не способный справиться с этой задачей, может застрять там – возможно, навсегда.
- **Могилы.** Это, возможно, первые специально созданные постройки. Могилы олицетворяют места, где отдается должное смерти. Врата, где странник меняет физическое тело на дух.
- **Башни.** Агрессивная воля, гордыня, достижение. Не нужно быть Фрейдом, чтобы увидеть мужские аспекты башен. Башни впечатляющи, и, часто, хрупки. Чтобы выстоять хоть сколько-то времени, башни должны быть прочными, но гибкими.
- **Стены.** Преграда, структура, защита в обмен на свободу. Стены могут быть эфемерными, как занавеси, или неприступными, хранилища. Прочные стены отражают угрозы, но скрывающиеся за ними могут никогда не уйти.
- **Окна.** Отражения, проникновение, взгляд внутрь или наружу не проходя сквозь. Окна пропускают свет, но работают в обе стороны. Чем больше окно, тем уязвимее человек по ту сторону.

[1] — Здесь и далее - перевод Михаила Донского. [Наверх]

[2] — Перевод Е. Бируковой. ПСС в восьми томах. Издательство "Искусство", 1959, т. 5. [Наверх]

[3] — Перевод Аркадия Штейнберга. [Наверх]

[4] — Описана на странице 282 книги правил второй редакции Магов. [Наверх]

[5] — Описана на странице 279 книги правил второй редакции Магов. [Наверх]

[6] — Перевод В. Марковой и И. Лихачева. http://www.classic-book.ru/lib/al/book/366 [Наверх]

[7] — Ис, или Кер-Ис - в бретонских преданиях старинный город, столица Арморики (то есть Бретани), построенный в заливе Дуарнене королём Корнуальским Градлоном для своей дочери Дахут. Утонул в море по ее неосторожности. Бретонцы говорят, что Ис был самым красивым городом на земле, и после его гибели франки переименовали Лютецию в Париж, так как по-бретонски «Par Is» значит «подобный Ису». Согласно бретонским поверьям, Ис всплывет, когда Париж будет поглощён водой. [Наверх]

[8] — David Fontana, The Secret Language of Symbols: A Visual Key to Symbols and Their Meanings (2003). [Наверх]

‹ Введение: Все вокруг | вверх | Глава 2: Бархатная Занавесь ›

Все оттенки Тьмы

Глава 2: Бархатная Занавесь

> Вселенная — всего лишь грубая шутка Общего над Особенным,
> — процитировал брат PERDURABO и рассмеялся.
> Однако те из учеников, которые были ближе к нему, заплакали,
> ибо узрели Печаль Вселенной.
> Стоявшие за ними смеялись, ибо узрели Юмор Вселенной.
>
> *– Алистер Кроули, Книга Лжей*[1].

Как я уже говорила, Гару утверждают, что в Средней Умбре как минимум 13 Миров. Я не могу подтвердить это сама, и я не знаю ни одного мага, который был бы больше, чем в десяти. Возможно, другие принимают только Гару.

Это, в целом, не мое место. Наш эксперт по Умбре представится, предложит вам несколько теорий о космологии Средней Умбры, и опишет вам семь Миров, которые он смог найти. – *Алексис*.

Тревин Террассо

Тревин Террассо вынужденно вломился на тайное собрание Лос Ватос Локос (Los Vatos Locos), секты Культа Экстаза, в Нью-Мексико. К счастью для Тревина, они приняли недавно Пробудившегося юношу. Тревин проводит большую часть времени в материальном мире, странствуя по юго-западу Соединенных Штатов в поисках новых впечатлений. В мирах духов он странствует между Мирами Средней Умбры в компании нескольких друзей из числа Гару и Толкователей Грез, изучая все, что попадется. Тревин считает себя философом.

Средняя Умбра, или Миры Духов, отражают наши эмоции, наши внутренние чувства. Это не место логики или созданных литературой фантазий. Средняя Умбра дает возможность страннику связаться со своей истинной природой. Впечатления от Средней Умбры могут быть символичными, почти грезоподобными, и если ваши сердце и душа будут открыты, вы сможете найти там то, что желаете больше всего. Сложности начинаются, когда вы пытаетесь это взять с собой.

Помните детство? Все было более ярким и разноцветным. Дни

длились бесконечно. Факты о жизни открывались руками и сердцем, а не головой. Путешествие в Среднюю Умбру может вновь открыть дни невинного счастья, но теперь урокам будет способствовать мудрость жизненного опыта.

Умбральная местность

Входя в Среднюю Умбру, будьте готовы ко всему. Большая часть странников видит Миры Духов скрытыми густым туманом, подсвечиваемыми солнцем днем и луной по ночам. Чем выше, тем туман слабее, и Умбральное небо почти всегда чистое. В целом, это напоминает мне очень туманные ночи в Сан-Франциско.

Большинство странников достаточно знакомы с географией Пенумбры. Каждая вещь проявляется в виде своего духовного аналога – мирный луг напоминает идиллический сказочный сад, а какой-нибудь переулок будет похож на адские образы Гигера. Туман может увести вас от знакомых мест на неизвестные тропы. Эти тропы ведут в Миры, окруженные тонким Барьером, который называется Оболочкой. Каждый Мир, в свою очередь, выглядит вселенной в себе – окруженной туманами, но полной во всех иных отношениях. Чтобы покинуть Мир, однажды попав туда, надо найти туманы, которые выведут вас обратно. Но покинуть Мир может быть достаточно сложно. Некоторые исследователи были навсегда заперты в Мирах, из которых не смогли выйти.

Лунные Тропы и Умбральные дороги

Туманы прорезаются дорогами. Некоторые из них кажутся нематериальными, сияющими потоками света, проходящими сквозь туман, в то время как другие могут напоминать более-менее обычные лесные тропы. Дороги не всегда напоминают пешеходные пути. Я видел проходящие через туман ручьи и могучие потоки. Хоботы смерчей, тоннели, ветки огромных деревьев – проходом по Средней Умбре может быть все. Лаклан Тхане, Эвтанатос, рассказал мне о дороге, проходившей через сгнивший позвоночник давно мертвого левиафана. Опытные странники по Умбре называют эти дороги *Аэртами*.

Самые безопасные и быстрые дороги через Умбру называются *Лунными Тропами*, которые охраняются Селенитами (Lunes) – духами лунного света и детьми Селены (Luna). Хоть некоторые сверхъестественные существа, вроде волков-оборотней, могут легко вступить на Лунные Тропы, магу придется заключать с Селенитами сделку, чтобы обрести их расположение. Я обнаружил, что игр в загадки или шарады, либо подарков, вроде виски и ночных цветов, достаточно для большинства Селенитов. Если дух разрешает пройти Лунным Тропой, то странник должен не забывать оказывать толику уважения другим путешественникам на Тропе. Опасные духи избегают Лунных Троп, но на Аэртах не все так радужно. Лунные Тропы немного

напоминают мне Дорогу из Желтого Кирпича. Не Умбра ли давала вдохновение Фрэнку Бауму, когда писал о стране Оз?

Узорная Паутина

Воедино все связывает вездесущая Узорная Паутина. Эти серебряные нити – воплощение целостности вселенной – тянутся от границ каждого Мира Средней Умбры к Верхней и Нижней Умбрам. Дикие и ненаселенные места соединены небольшим числом нитей Паутины, а «развитые» места, вроде городов, буквально увиты ею. Хоть большая часть нитей Узорной Паутины (не путать с Цифровой Сетью, как некоторые странники называют киберпространственную Зону) излучают легкий свет, связки загрязненных и разрушающихся мест становятся черными и липкими. По всей Узорной Паутине неустанно ползают духи Стазиса, называемые Узорными Пауками, постоянно увеличивая число нитей. Эти духи, способные вырасти до значительных размеров, могут стать еще одной угрозой в чудесном, хоть и трудном, путешествии.

Угрозы

На Умбральных путях много опасностей. Ищите Обитателя Теней или лунного духа, который защитил бы вас в пути. Гару предпринимают множество провидческих путешествий в Среднюю Умбру, но Перевертыши – само по себе опасная загадка, не меньшая, чем сами Обитатели Теней. Если вы не знаете кого-то из них лично, то волков-оборотней будет лучше избегать. Конечно, многие другие маги тоже исследуют Среднюю Умбру – и в их числе Мародеры и Нефанди. Осторожность – вот что вас защитит.

Враждебные духи являются еще большей опасностью. Обитатели Теней имеют такие Чары и способности на своем поле, что могут удивить даже опытного странника. Будьте осторожны и не оскорбляйте Надсмотрщиков и Повелителей, если попадете на их территорию. Лучшей защитой против Обитателей Теней являются знания и осторожность, а не сила или мощь.

Но величайшей опасностью для странника является сама окружающая среда Умбры. В Умбральных туманах парят фрагменты эмоций и забытых грез – и это помимо множества всего того, чему не дать описания. Глупец, сошедший с пути, может попасть в неизвестный Мир или Домен, либо затеряться в духовной ткани, где законы пространства и времени, как их определяет Технократия, уже не работают.

Умбральный Ветер сдувает реальность на своем пути, меняя дороги и сдувая странников, как солому. Я ни разу не сталкивался с магией достаточно сильной, чтобы повлиять на Умбральный Ветер или духовные бури, которые следуют за ним. Если туманы начинают завиваться и темнеть вокруг вашего Умбрального пути, ищите убежище. Укрытием может послужить любой близлежащий Домен или Мир.

Зоны

Как говорилось в Введении, Зоны – пространства «между» Умбрами, где действуют иные законы. Даже у опытных странников по Умбре возникают сложности с объяснением, *почему* Зоны такие, или, вообще, *что* они. В них действуют свои законы физики, они находятся вне «известного» космоса, и, кажется, являются реальностями, полностью отличными от нашего мира, или даже Трех Миров, если уж говорить точно.

Оптимисты говорят, что Зоны олицетворяют созидательность природы – там возможности еще не исчерпаны, и находятся в постоянном движении. Большинство Адептов Виртуальности считают, что Цифровая Сеть – это новая Земля, и они хотят быть уверенными, что они доберутся туда до того, как Технократия сведет все к общему знаменателю. Но более пессимистично настроенные странники называют Зоны «шрамами бытия», и предсказывают, что подобно тому, как мир приближается к своему концу, Зоны будут становиться все шире, пока ими не будет поглощено все, и вселенная исчезнет. В обоих теориях есть логика – Зоны расширяются, и попасть в них в последние годы стало проще. И я не думаю, что *хочу* знать, что предвещает это расширение.

Проход в Зону – вопрос, скорее, удачи, чем намерения. Хоть некоторые из них, вроде Майи и Цифровой Сети, достаточно близки, чтобы ходить туда часто и нарочно, более загадочные Зоны, вроде Нулевой и Зеркальной, открываются весьма случайно. В Пейзажи, похоже, нет доступа совсем – все, с кем я говорил, утверждали, что видели их, но не могли туда войти. Короче говоря, эти регионы – загадки, даже для Пробужденных. Может быть, так и должно оставаться. Думаю, даже у Бога должны быть свои маленькие секреты.

Майя, Зона Грез (Maya, the Dream Zone)

Зона Грез, также известная как Майя, Миры Грез, Греза и так далее, представляет собой пространство, где воображение создает парящие Миры, плывущие сквозь Теллуриан, как пузырьки в газировке. Большая

часть этих пузырьков мала, и быстро лопается, когда греза подходит концу. Другие, питаемые повторяющимися местами или общим фольклором, обретают необычный размер и постоянство. Чем больше людей посещает определенный Мир, тем больше он становится, пока не упрочнится и станет одним из так называемых Миров Мифов (описаны в этой главе дальше).

Возможное происхождение всего Материального Мира (*мы* нагрезили Землю или мы – *грезы* Земли? Никто не может дать мне прямого ответа на этот вопрос) прослежено до Зоны Грез. Насколько я понимаю, Временем Снов в третьей главе занимается другой автор, поэтому я это пока оставлю.

Цифровая Сеть (Digital Web)

Что я могу сказать об этой Зоне, что не будет общеизвестным фактом для тех, кто соберется ее посетить? В этом мире информации, обретшей плоть, компьютеры объединились в сеть настолько огромную, что даже величайшие из тех, кто ее исследовал, не смогли ее картографировать. И я не уверен, что у них это вообще получится – если Зоны порождены воображением людей, и с учетом того, что люди постоянно рождаются, то Цифровая Сеть, теоретически, бесконечна. Каждый новый разум делает это место еще больше. В то же время, большинство космологов утверждает, что Сеть находится внутри Горизонта. Это ограниченное пространство – *большое*, но, тем не менее, ограниченное. Я не знаю. Насколько мне известно, есть источники информации (**Заметка Редактора**: книга **Цифровая Сеть (Digital Web)** и основная книга правил **Мага**[2]) которые скажут больше о киберпространстве, чем у меня тут есть места.

Зеркальная Зона (The Mirror Zone)

Честно говоря, мы не имеем ни малейшего понятия, что такое Зеркальная Зона, откуда она взялась, что означает или, хотя бы, что означает происходящее там. Путешественники, похоже, попадают туда, или их затягивает туда, даже не понимая, где они или куда они зашли. Неожиданно все начинает казаться *неправильным*. Только когда странник разрешит проблему он сможет выйти.

Зеркальная Зона отражает жизнь, как она нам известна. Как это часто случается в Умбре, наш жизненный опыт создает то, что мы получаем, когда Зеркальная Зона поглощает нас. Отдыхая на Лунной Тропе, я поднял взгляд от своего стакана и увидел, как мои друзья, Сара и Рик, трахаются, как животные. Обычно, они терпеть друг друга не могут, и я не замечал, чтобы они пытались помириться. Одну минут они смотрели друг на друга через костер (день был не самым лучшим), в другую – они уже были в объятиях (и штанах) друг у друга. Что произошло?

Ну, похоже, я любил Сару, не осознавая этого. Ничего не происходило и между нами, но я всегда хотел, чтобы она предприняла первый шаг. И пока мы сидели вокруг костра, нас накрыла Зеркальная Зона, либо я случайно слишком сильно откинулся назад и попал в нее. Как бы то ни было, ростки любви и похоти выросли в видение того, как Сара трахается с моим лучшим другом. И именно эту проблему мне предстояло решить.

Я пытался игнорировать… развлечения... поначалу. Какое тут было мое дело? Когда я отошел в тенек, меня начала глодать ревность, а звуки, похоже, шли прямо мне в уши, что бы я ни делал, чтобы сбежать от них. Наконец, я встал и подошел ближе: «Ребята, послушайте, разве потом у вас не будет на это больше времени?» Я знал, что в моем голосе была злость, и мне было наплевать. Я имею в виду, я же Культист Экстаза, черт возьми, а Сара была тут с парнем, который ей даже не нравился. Поэтому я подошел к ним и высказал все, о чем думал.

Боюсь, моя речь была слишком долгой и непристойной, чтобы ее можно было тут воспроизвести. Закончив, я увидел их удивленные лиц. Между Сарой и Риком был почти метр, они были полностью одетыми и очень удивленными. Они не касались друг друга, и гадали, из-за чего я так взвился. «Ну», - ответила, наконец, Сара. – «Ты только что что-то сказал?» Нам потребовалось некоторое время, чтобы разобраться в произошедшем. Каким-то образом мои сомнения проявились в виде полноценной галлюцинации, с которой мне пришлось бороться, чтобы разобраться. Вот что делает Зеркальная Зона – проникает в вас, переворачивает ваш мир вверх тормашками, заставляет вас переживать то, чего нет (но лично связано с вами) и вертится рядом, пока вы не предпримите чего-то относительно того, что видите.

Я слышал о моментах в Зоне, когда возвращались мертвые враги, разрывалась дружба, планы шли прахом, либо на странника или его группу нападала болезнь. Единственный способ справиться с этими видениями – сопротивляться им, разобраться с ситуацией и уладить все, когда Зона закончится.

Нулевая Зона (The Null Zone)

Рик назвал эту Зону «Закулисьем в Театре Разума». Я думаю, он прав – те тоннели, ведущие в другие Миры, напоминают коридоры за торговым залом магазина, либо арьерсцену гигантского театра, в котором единовременно идет множество спектаклей. Изнутри Нулевой Зоны вы можете увидеть проблески других Миров, которые я упомяну в этой главе. У Сары есть другой вариант, который пугает меня до судорог. Она говорит, что это матка всего сущего, место, откуда вышли все мы. Помоги мне Господи, я думаю, что она права.

Нулевая Зона напоминает сырой, бесконечный комплекс тоннелей,

влажный и теплый. Все внутри кажется как ужасающе реальным, так и обескураживающее нереальным (у меня, как у Экстатика, проблем не возникло, а у моих спутников - да). Там не работают никакие технологии сложнее дубины, поэтому Адепты Виртуальности могут считать себя предупрежденными, если они вообще смогут найти это место. Не работает и магия. Я слышал, что даже феям и вампирам, попавшим туда, приходится опираться лишь на собственные мозги для выживания. Но оборотни не кажутся подверженными воздействию этого места – может быть, таково их врожденное свойство. Хоть в комплексе есть некоторые сложные образцы технологий, вроде дверей, каминов и дымоходов, они могут быть метафорами для того, что мы «видим», но не можем понять.

В Нулевой Зоне понятия о времени и пространстве лишены смысла. Тоннели ведут в любое место в пределах Горизонта (а может, и вне его), а странник может провести в этом лабиринте, как кажется, целую жизнь и не состариться. Если задуматься, это достаточно страшно – тут слишком легко потеряться. Я думаю, эти тоннели могут включать в себя то, что Вербены называют «путями Древних», элементальные тропы, которые в древние времена соединяли всю вселенную воедино. Я знаю, что некоторые странники по Умбре проходят в Миры Глубокой Умбры, не заходя в Горизонт. Может, они делают это при помощи этой Зоны.

Попасть в эту Зону достаточно сложно. Вы должны сконцентрироваться на попадании «за кулисы», при выходе из Ближней Умбры. Этот метод одинаково работает в любом из Трех Миров, поэтому знание этого фокуса когда-нибудь может спасти жизнь. Но это рискованно – облажаешься, и твоих останков до конца дней не соберут – и значительно сложнее, чем просто пройти через Барьер Земли.

Я знаю два способа покинуть эту Зону. Первый – найти Мир и «выйти на сцену». После этого пути назад нет – Нулевая Зона сразу же закрывается за тобой. Попытаться оставить вход открытым не получится – я пробовал. Второй способ снова использует Шаг в Сторону. Во второй раз это так же сложно, как и в первый, и настолько же опасно. Поэтому не делайте этого, если есть другой выход.

Пейзажи (Vistas)

Исходя из того, что я знаю, эти «места» - вовсе и не места, а что-то вроде гигантских «Умбральных хроник» событий, на которые никак нельзя повлиять. Никто, насколько я слышал, не смог войти или повлиять на Пейзаж, и я не уверен, стоит ли называть их Зонами, или классифицировать как совсем иной вид явлений. Поскольку классификация в Умбре – дело часто бесплодное, я просто расскажу то, что знаю.

Пейзажи показывают вселенные, в которых только что произошло что-то важное. Одни обращаются к началу времен (которое, насколько

мне известно, разные люди видят по-разному, от Большого Взрыва до разделения Одного на Многих и первой битвы богов, которая породила небеса), в то время как другие показывают вам вашу собственную смерть, Страшный Суд (Апокалипсис, Армагеддон, Рагнарек – называйте, как хотите), либо вселенную, пребывающую в Стазисе, и где ничего не движется. Как вы можете себе представить, на многие Пейзажи очень печально смотреть. Хуже того, вы ничего не можете сделать, чтобы изменить их. Они показывают свое маленькие представление и движутся дальше.

Пейзажи раскидываются перед всем вашим полем обзора, как если бы все ими показываемое происходило прямо перед вами. Они больше похожи на спектакли, чем на кинофильмы, и влияют на все чувства странника. Травмирующая природа Пейзажей часто оставляет вас в депрессии и опустошенными, как будто все предопределено. Но разница между видениями позволяет разрушить этот фатализм. В конце концов, каждый видит все по-своему, и каждый Пейзаж отличается от другого. Может быть, они, на самом деле, не прошлое и будущее, а лишь возможное. Разве не так устроена вся Умбра?

Миры

Подобно дрейфующим островам в обширном архипелаге, через Умбру движутся разрозненные планы и полусвязанные духовные реальности. Если вы будете искать достаточно долго и далеко, Гобелен Средней Умбры покажет себя богатым на духовную Квинтэссенцию и зрелища. Если вы объедините силу воли и стремление с подходящими мыслями и чувствами, то сможете найти в Средней Умбре почти все.

Умбральные дороги и пути соединяют различные долины, духовные миры и альтернативные реальности. Они весьма похожи на Миры Горизонта, но имеют более сильные физические законы. Существует семь важных «царств», хотя Гару и другие маги утверждают о существовании других. Я не буду спорить с тем, что испытали другие, поскольку, как я обнаружил, все мы воспринимаем Среднюю Умбру по-разному.

Семь мест в Средней Умбре, достойные титула «царств», это **Небесные Пределы**, **Разлом**, **Дистопия**, **Хай-Бразил**, **Миры Мифов**, **Сияние** и **Пустоши**. У каждого из них есть свои красоты и уродства, но я боюсь, что в них больше духовного гниения и разложения, чем духовной красоты. Люпин-шаман как-то рассказал мне о тайной земле в Мирах Духов, называемой Страной Лета (Summer Country), где есть только счастье и изобилие. Но если такое место и существует, то, наверное, неудивительно, что я не оказался достойным, чтобы найти его. Говорят, что в Средней Умбре есть другие царства, но их могут найти только наиболее духовно ориентированные мистики.

Эти Миры кажутся проявлением грез, или, скорее, коллективным

психическим остатком от грез. Мысли, желания, сны и сильные эмоции переплавляют *эфемеру* (ephemera), материал Умбры, в Миры, Домены и другие места Средней Умбры. Как только накапливается достаточно психической энергии, Миры обретают собственную жизнь.

Пара слов об «обитателях»

Подобно Астральным и Загробным Мирам, некоторые Миры Средней Умбры кажутся наполненными людьми. Фактически, большая часть этих ребят кажутся родившимися в этих землях, и, кажется, не осознают, что существуют какие-либо другие миры, вне зависимости от того, насколько необычными эти места кажутся нам. Откуда они все взялись?

То же относится и к животным. Большинство Миров, достойные упоминания, имеют аборигенную фауну. Часто это Ушедшие из земного прошлого, но иногда попадаются существа, никогда не существовавшие в нашей родной реальности (по меньшей мере, они никогда не попадали в книги). Откуда взялись эти создания?

В отличие от Миров Горизонта, которые, обычно, «импортируют» свое население или выращивают их в искусственно созданных экосистемах, Миры Средней Умбры, как кажется, имеют два вида населения: земные люди и животные, либо явные духи. Первые настолько же плотны, как вы и я, в то время, как последние состоят из эфемеры, дотронуться до которой без магии могут только духовные существа и мистики. О первых у меня есть несколько собственных теорий:

- *Все* эти существа – духи, забывшие, кто они.
- Эти существа прибыли с Земли при помощи своих грез и пребывают там только некоторое время.
- Эти существа – души умерших людей.
- Любое или все вышеперечисленное сразу.

Любой странник по Умбре будет цепляться за свою любимую теорию, рассказывая всякие истории и описывая события. Кто знает точно? Я не претендую на это знание. Я знаю лишь то, что существа, которых я встречал в Умбре, казались настолько же живыми, что и любой из нас, разве что несколько простодушными. Одни, казалось, были очень заинтересованы в том, чтобы увидеть остальные Иные Миры, но большая их часть отказывалась признавать возможность чего-либо такого, и не желали видеть демонстрацию их неправоты. Многие из тех, кого я пытался привести с собой, просто рассеивались, когда мы покидали их родной Мир.

Может, то же самое происходит с людьми нашей собственной реальности?

Начнем?

Небесные Пределы (The Aetherian Reaches)

Мы можем гордиться тем,
Что в любом из нас есть материал звезд.

– Dr. Brett Chase, Небесные Одиссеи.

В Небесные Пределы попасть легко. Если вы взлетите к самым высоким облакам Средней Умбры, вы попадете в небесные царства. Когда воздух станет холодным и освежающим, как высоко в горах, вы обнаружите Небесные Пределы.

На первый взгляд, они напоминают голливудское представление небес: вы стоите на облаке, по колено в тумане, с фоном из черного звездного неба или синего неба, эффектно залитого солнечным светом. Куда бы вы ни посмотрели, вы увидите плоскую равнину облаков. Земля плотной не выглядит. Через одно-два мгновенья вы понимаете, что она медленно движется, подталкиваемая ветерком. Посмотрев вверх, вы узнаете, что Небесные Пределы гораздо больше, чем вам казалось поначалу.

Описание

Небесные Пределы занимают все небо Средней Умбры. Это место – владения Буревестника, царство вселенского Отца-Неба, стартовая точка путешествий в планетные сферы. Если вы поднимете глаза к зениту, то вы через Среднюю Умбру увидите Верхнюю Умбру и все, что там может лежать дальше. Горизонт выглядит как большая двойная радуга, между полосами света которой парят мерцающие драгоценные камни. Эти камни – Миры Горизонта, и каждый из них имеет свой цвет и огранку. Обзор кристально чист. Своими глазами вы сможете увидеть звезды и объекты, не доступные даже самым мощным телескопам Земли. Зрение тут имеет практически осязательные свойства. Эта территория внушает благоговение – некоторые погружаются в страх, когда в первый раз видят Небесные Пределы. Я не знаю, кто это так назвал, но часто слышал, как взгляд вверх называют «взглядом в душу вечности».

Скопления облаков отмечают владения Обитателей Теней. Из некоторых из них вздымаются замки и горы. В Небесных Пределах держат собственные Дворы некоторые тотемные духи воздуха. Их крепости сторожат патрули вихрей и хищных птиц. Исходя из того, что я слышал о Дворах Верхней Умбры, эти места могут быть черными ходами в их владения. Но, тем не менее, многие духи проживают и в Средней Умбре. Не думаю, что у какого-то Мира есть эксклюзивные права на размещение поселенцев.

Хоть все духи, обитающие в Небесных Пределах, умеют летать, из

нас так повезло не всем. Чтобы подняться в это чудесное небо, страннику надо отрастить крылья или поднять себя как-то еще. Дружба с духом облаков – самый удобный способ путешествия, хоть и не самый быстрый.

Небесные Пределы предположительно дают доступ к трем великим Умбральным Дворам духов. Эти Астральные Миры – Двор Запада, Двор Востока и Египетский Двор – более-менее совпадают с мифами культур, их породивших. Хоть большинство магов пропускают Небесные Пределы на пути к Умбральным Дворам, в облачном Мире существуют порталы, которые дают прямой доступ в эти царства. Я уверен, что в Небесных Пределах существует еще один Двор, Небесная Хижина, населенная доколумбовыми и древними племенными духами.

История

Шаман Гару как-то рассказал мне, что Небожители, сильнейшие из духов, создали Небесные Пределы как границу между этим миром и Глубокой Умброй за Горизонтом. Когда физический мир был оторван от Средней Умбры, духовная сила множества духов неба удержала Небесные Пределы от растворения в туманах Умбры. Эта легенда кажется достоверной духам, которые там обитают.

Интересно, но я слышал, что любые техномаги, даже от Традиций, в это царство не допускаются. Может, духи хотели этот мир исключительно для себя, где марш технологий не загромождает воздух летательными аппаратами и не вводит законы массы и гравитации. Исследователи в своих машинах слишком зажаты, чтобы ощутить сосновый запах, принесенный только что пролетевшим ветерком. Никто с реактивным ранцем еще не бороздил Небесные Пределы. И я надеюсь, что и не будет.

Достопримечательности

Небо Умбры бесконечно – буквально. Оно даже не ограничивается Горизонтом, раскинувшимся в небесах, как полупрозрачная Оболочка Грез. Сквозь этот барьер, который шаманы Гару называют Мембраной,

вы можете увидеть далекое Солнце и звезды. Якоря, вихрящиеся скопления хаоса, рождаются на Мембране и быстро исчезают. Достаточно расторопные могут пройти через них, и отправиться в Глубокую Умбру.

Планетные Сферы

Каждая планета в этом небе имеет духовное проявление. Большая их часть, в свою очередь, предположительно управляется Небожителями или иными могущественными духами. Предполагаю, что эти духовные планеты – Незримые Миры, о которых говорят другие маги (описаны в пятой главе - *Алексис*). Я бывал во Дворах двух таких Обитателей Теней – Гипериона и Фебы (смотрите ниже). Я уверен, что существуют и другие такие же, но путешествие к ним требует долгого полета через вечную ночь неба Умбры. Я к такому еще не готов.

Пределы (Reaches)

На Горизонте три сгустка энергии создают мини-Миры, называемые «Пределами». Эти Пределы кажутся связанными с метафизическими элементами Динамики, Стазиса и Энтропии, хотя Гару, которые знают Среднюю Умбру лучше всех, называют их Вильдом, Ткачихой и Змеем. Эти места, находящиеся в самой вышине неба Умбры, воплощают своих «родителей»: Пределы Вильда пульсируют от постоянных перемен – ничто там не остается постоянным надолго. Пределы Ткачихи напоминают титаническую паутину, огромный вариант Узорной Паутины, удерживающей Теллуриан. Пределы Змея невыразимо опасны – это парящие скопления разложения, как материального, так и духовного.

Все три Предела пронзают Горизонт, образуя Якоря-червоточины, ведущие к большим Мирам в лежащей за ним Бездне. Я слышал, что образованные люди называют эти большие Миры Шэньти (Shenti) (смотрите пятую главу). Никто, с кем я общался, не бывал в этих Мирах, но подозреваю, что путешествие будет крайне опасным.

Цитадель Гипериона (The Citadel of Hyperion)

Я, однако, бывал во Дворах Солнца и Луны, находящихся в Умбральных Отражениях соответствующих космических объектов. В отличие от прочих, эти Миры находятся внутри Горизонта, а не вне его.

(**Замечание Редактора**: Вообще, в пределах Горизонта находится Луна, как и Марс. Солнце и прочие планеты находятся за барьером. Принцесса-Рыбачка хорошо проработала эти Миры в пятой главе. Забавно, но Луна и Солнце описываются совсем не так, как те места, в которых побывал Тревин. Это именно то, о чем я говорила раньше, детишки – посещающие «одно и то же» место видят его по-разному. Я в них никогда не была, потому ничего сказать не могу. Эй, согласно утверждению Тревина, я не смогу найти эти Небесные Пределы, даже

если захочу – я слишком сильно погружена в Науку, наверное! Удачи! - *Алексис*).

Обитатель Тени Повелитель Гиперион живет в крепости из раскаленной меди в центре Солнца Небесных Пределов. В его Дворе на различных позициях служат огненные и солнечные духи. К счастью, температура внутри его цитадели остается на уровне, который можно выдержать. Сложно устроенный двор Гипериона украшен предметами различных человеческих культур. На стенах висят щиты, которые скрываются ионическими колоннами, поддерживающие сводчатые потолки минаретов. Сам Гиперион не любит любопытствующих, предпочитая обсуждать только вопросы чрезвычайной важности. Тем не менее, он дает аудиенцию любому, кому хватит настойчивости добраться до его цитадели.

Повелитель Гиперион – могущественный и самоуверенный дух-правитель, считающий себя последним из истинных солнечных божеств. Он жаждет верующих, и ему нравятся загорелые до бронзового оттенка пловцы. Тем не менее, Гиперион не ожидает поклонения от Пробужденных, только от «непросвещенных масс». Гиперион ценит физическую красоту, и его материальная форма – прекрасный мужчина, обычно похожий на олимпийского пловца, окруженного огненной аурой. Он рад интеллектуальным разговорам, но требует уважения. Повелитель Гиперион невероятно тонко чувствует откровенность и подхалимаж. Остерегайтесь легкомысленной неформальности! Гиперион наказывает тех, кто оскорбляет его, незаживающими ожогами, от которых можно избавиться только очень сильной магией Жизни.

Двор Фебы (The Court of Phoebe)

Феба, Повелительница Небесной Луны, служит и советует Небожительнице Селене. Ее поместье наполнено мягким, холодным светом Умбральной Луны, освещая изящные статуи и сады. В ее доме постоянно висит легкая бело-голубая дымка, а звуки эхом отдаются по залам и теряются в садах. Вспышки света в окнах отмечают открытие *Лунных Мостов*, чрезвычайно сильных Лунных Троп, которые соединяют разные места на Земле.

Феба отвечает большинству тех, кто приходит к ней, тем же уважением, что они оказывают ей. Она обычно предстает в облике хорошо сложенной женщины, прикрытой вуалью, но некоторые говорят, что она часто принимает облик совы, сотканной из лунного света. Повелительница Феба управляет Лунными Тропами и Лунными Мостами Средней Умбры, поэтому многие странники по Умбре жаждут ее благоволения.

Сама Феба предпочитает интересные грезы пустой лести, и поощряет мечты среди людей внизу. Говорят, что она сама коснулась Земли чудом, когда в ее владениях сел космический корабль «Аполлон». Тем

не менее, она презирает Технократов, которые осквернили материальную сторону Луны своими базами и тренировками. Насколько я понимаю, она считает первую высадку на Луну моментом истинного чуда, в то время как последующие поселения были уже завоеванием. Согласно ее мнению, это из-за Покорителей Бездн Луна зачахла до той каменной пустоши, какой она является сейчас. По Двору Лунного Света гуляют кошки-оборотни и феи, которые часто беспокоят Покорителей Бездн, которые с таким пренебрежением относятся к телу Селены.

Экология

Наиболее распространенные обитатели Небесных Пределов – птицы и духи воздуха. В небе парят мифические существа, вроде драконов и грифонов, а на одном из высочайших облаков находится замок оборотней-стражей. Учитывая число населяющих Небесные Пределы Обитателей Теней, не должно оказаться сюрпризом то, что почти каждый дух здесь служит какому-либо Повелителю или Повелительнице. Как и в большинстве других мест в Иных Мирах, магу, при встрече с этими духами, стоит обращаться к дипломатии.

Разлом (The Chasm)

> А что еще ты видишь во тьме времен?
>
> *– Уильям Шекспир, Буря.*

Я побывал в Разломе однажды, и это не то путешествие, которое я намерен предпринять еще раз. Иногда воспоминания о Разломе будят меня по ночам. Я никогда туда не вернусь – по крайней мере, по собственной воле.

В Разлом ведут расщелины и провалы в дорогах Средней Умбры. Эти темные полосы напоминают трещины в асфальте, которые дети перепрыгивают, или на высохшей глине, на которые они избегают наступать. Эти трещины и расщелины становятся все больше по мере того, как вы приближаетесь к этой бездне. Если вы не сможете найти Разлом так, то просто идите, куда ноги несут, по путям, которые не знаете. Этот вечный каньон притягивает все потерянное, даже в туманах Умбры.

Описание

Разлом – это больше состояние ума и бытия, чем место в Средней Умбре. В Мире, где находится крупнейшая известная дыра в ткани вселенной, смотреть особо не на что. Насколько можно увидеть, равнины серой высохшей грязи сменяются равнинами коричневой высохшей грязи, за исключением самого Разлома.

Проходя через центр Мира, трещина привлекает внимание, хотя

смотреть там не на что. Хотя лучше будет сказать, там вообще *ничего* не видно. Если вы заглянете в нее, то там не будет света или тьмы. Это не просто ничто. Вы почувствуете, когда увидите сами – холодок, который зарождаются на задней части шеи, спускается по позвоночнику и останавливается в груди. Напоминание, что ли – я не совсем уверен – что мы все смертны. Что-то, напоминающее нам, что в плане вечности смертна даже реальность.

Единственным звуком, который вы будете слышать, является ветер. Придется вслушиваться, но вы сможете услышать легкий стон, когда он будет дуть вниз, в бесконечность. Некоторые утверждают, что если прислушаться, можно услышать, как он усиливается, будто весь Разлом дышит. Насколько доступно обонянию, в воздухе не будет никаких запахов, кроме тех, что вы принесете с собой. Пахнуть будет только потом, возможно, в смеси с запахом сульфида алюминия от дезодоранта или антиперсперанта. Вы никогда не поймете, сколько запахов несет в себе воздух, пока вы не сможете унюхать ни одного из них. Даже у сухой грязи не будет никакого запаха. Если вы возьмете немного в руки, то грязь будет просто холодной.

Даже в климате нет ничего выдающегося – Мир всегда остается *слегка* прохладным. Если у вас есть два друга, которые спорят друг с другом о том, холодно ли где-то или тепло, приведите их в Разлом – они оба скажут, что там слегка прохладно. Не думайте об этом слишком много, или это начнет вас донимать.

Единственные места, которые выделяют Разлом – дороги, идущие по его стенкам вниз, и древний каменный мост, перекинутый в одном из узких мест. Хотите знать, что будет, если вы спуститесь вниз? Или если вы осмелитесь пересечь мост? Просто чтоб вы знали, большинство называют его Мостом Отчаяния. Немногие странники достаточно сильны духом, чтобы посмотреть в Разлом и не испытать сильного чувства безнадежности.

В Разлом идут пять дорог – Дорога Железа, Дорога Серебра, Дорога Золота, Дорога Стали и Дорога Почвы. Ни одна не легка. Большая их часть ведет только к смерти и разложению. Дороги Железа, Серебра и Золота лежат на ближней стороне Разлома. Дороги Стали и Почвы вьются, ведя в ничто, по дальней стороне. И лишь тот, кто сначала пересечет Мост Отчаяния, может надеяться найти их.

Если вы спуститесь в Разлом достаточно глубоко, ваше восприятие начнет играть с вами шутки. Чем лучше у вас развиты чувства, тем опаснее для вас мучительные галлюцинации. Я думаю, Разлом воздействует на мозг примерно так же, как камера сенсорной депривации. Насколько я знаю, у магов там возникает меньше проблем, чем у других существ. Во многом, Разлом помогает магу сосредоточиться на собственном Аватаре – по крайней мере, мне так говорили.

Я бродил по равнинам днями и неделями, пытаясь найти что-нибудь еще примечательное, жилье, знак жизни или духа. Неважно, насколько далеко я уходил – я всегда возвращался к Разлому.

И последнее – магия тут не работает, по крайней мере, надежно. Я не знаю, почему это так, поскольку не было похоже, что в мою работу вмешивался Парадокс. Может быть, Разлом просто нас не любит.

История

Я исследовал Разлом в библиотеке Дома Куодош[3], но не смог найти значительной информации, лишь некоторые мифы и малообоснованные теории об его природе и происхождении. Разлом породил целую библиотеку расплывчатого и ненадежного материала. Как в случае большинства загадок, истина лежит где-то между мифами и теориями.

Одна мыслительная школа о Разломе (также известного, как Бездна (*Abyss*)) утверждает, что все это место – проявление общечеловеческого стремления к смерти. Учитывая самоубийственные позывы, которые он вызывает у посетителей, я склонен согласиться. Неподписанный том, который я как-то обнаружил, говорил, что Разлом заметно увеличился с 1800-х. Я не уверен в этом, так как думаю, что Мост Отчаяния рухнул бы, если бы Разлом стал шире. Возражением против этого аргумента может оказаться то, что этот мост может расти вместе с Разломом.

Другой идеей, связанной с некоторыми обсуждениями Средней Умбры, является то, что Разлом – место, где мир духов умирает. Один из магов сравнил мир Разлома со злокачественной духовной опухолью. Чем больше исчезает из мира духовной энергии, тем шире становится Разлом. Бездна заменяет туманы Умбры.

Мистики относительно Разлома делятся на две позиции: первая утверждает, что в духовном мире, скрытом Разломом, обитает существо по имени Пожиратель. Сам Разлом – просто пасть Пожирателя. Истории, которые я нашел, говорят, что целое племя американских индейцев пожертвовало собой, чтобы убить Пожирателя, но голод чудовища настолько силен, что даже смерть не может заглушить его. Разлом кажется мне слишком вечным, чтобы поверить в эту историю.

Вторая позиция гласит, что Разлом – последний остаток первичного хаоса, существовавшего до создания вселенной, и он ведет прямо в преисподнюю. Один забавный вариант, который я нашел, гласит, что Разлом – место, где умер Бог. Но при дальнейших размышлениях этот вариант забавным уже не кажется.

Достопримечательности

Дорога Золота (The Way of Gold)

Из Ближних Дорог наиболее коварная – Дорога Золота. Ее усеивают острые раздробленные кости людей, животных и существ, которые не выглядят ни людьми, ни животными. Учитывая, что Дорога Золота шириной от одного метра до полутора, эти обломки могут оказаться весьма опасными. Стены Разлома вдоль пути сияют золотом и скоплениями драгоценных камней. Материальных богатств тут столько, что даже алчнейший из скряг смог бы наполнить доверху сокровищницу своей мечты. Те, кто обратит внимание на узоры на стенах, рано или поздно увидит руны, проклинающие ворующих из Разлома. Странники, свободно говорящие на нескольких языках, говорят, что руны повторяют одно и то же послание: «Те, кто берет принадлежащее Разлому, расплачиваются собой». По мере того, как Дорога Золота спускается ниже, на ней начинают появляться дыры и ямы. По-моему, Дорога Золота, в конце концов, приводит к саморазрушению.

Дорога Серебра (The Way of Silver)

Дорога Серебра имеет странную значимость для волков-оборотней, часто странствующих по Умбре. Некоторые племена верят, что их предки проходили через Разлом по Дороге Серебра. Сама дорога становится полотном из чистого серебра, спускающейся в Разлом. Спуск не сложен, пока странник остается собранным. Примерно тридцатью метрами ниже на стенах начинают появляться гигантские лица и резьба. Многие лица принадлежат существам из древних легенд, вроде циклопов, горгон, цилиней, а также мужчинам и женщинам в старинных шлемах и головных уборах. Некоторые путешественники назвали это место «кладбищем богов». Во Дворах Обитателей Теней некоторые надменные духи утверждают, что их лики были вырезаны на стенах Разлома на память. Другие властные лица утверждают, что лики принадлежат тем, кого в Разломе настиг рок. Дорога Серебра может дать очень немногое – только некоторые смутные исторические подсказки, напоминания о временах давно забытых.

Дорога Железа (The Way of Iron)

Дорога Железа дает более широкий, удобный доступ в Разлом. Лежащие вдоль пути пещеры наполнены как опасностями, так и наградами для отважных. Внутри пещер, ближайших к поверхности, можно найти лишь останки давно мертвых исследователей, мусор и предметы, потерянные в Умбре и занесенные в пещеры вдоль Дороги Железа. Чем глубже спускаются исследователи, тем более сложной становится структура пещер. На глубине примерно 30 метров, куда уже не дотягивается свет, естественные залы и коридоры становятся еще более широкими и связанными. В этих пещерах живут древние маги и другие Пробужденные, сведенные с ума Разломом. Некоторые из них обладают могущественными артефактами и талисманами, украденными из верхних пещер. Никто из смертных еще не находил конца Дороги Железа. Истории гласят, что он ведет, становясь все опаснее, прямо в забвение. В конце Дороги Железа лежит безумие – никто из пребывавших в Разломе достаточно долго, чтобы добраться туда, не

остался вменяемым.

Мост Отчаяния (Bridge of Despair)

Мост Отчаяния перекинут через Разлом, подобно огромной нити паутины. Гигантские черепа и кости по его краям являются подобием перил, но и добавляют мосту жуткости. Ветер, дующий в Разлом, производит легкий шум, пролетая мимо моста. Несмотря на это, ветерок настолько легок, что надо заставлять себя наслаждаться им.

Весь мост покрыт одним и тем же тусклым, серым покрытием. Тщательно изучив, я обнаружил, что это покрытие – пыль. Сметя ее в сторону, я обнаружил смятые воедино кости. Как только я понял, из чего сделан мост, я смог разглядеть линии черепов и костей всюду. Мост прекрасно описывается строкой из Екклесиаста: *Все суета. Все суета и томление духа*[4]. Меня окружали образы смерти. Я почувствовал холодный голод, касающийся моей души. Мост я пересек быстро.

Дорога Стали (The Way of Steel)

Я провел не очень много времени на Дороге Стали. Этот путь в Разлом был спокойнее и менее опасен для жизни, чем прочие, что мне понравилось. Он казался стерильным, как офисное здание. Дорога под моими ногами была сделана из гладкой стали, согласно названию, а стены, ее окружающие, были ровными, как отрез, произведенный машиной. Через некоторое время я нашел пещеру и вошел. Потолок подпирали сталагмиты потерянных зонтиков, ключей от машин, носков и других предметов. Я начал копаться в этом брошенном хламе, не зная, на самом деле, зачем. Когда я остановился, мои глаза болели, а подбородок покрывала суточная щетина. Жизнь казалась бессмысленной – раскопки в этих брошенных предметах выглядели единственно важным. Это было похоже на погружение в затягивающую компьютерную игру и отключение от реальности. Что-то внутри, возможно, Аватар, вынудило меня уйти. Я вышел, пошатываясь, из пещеры и пошел по Дороге Стали обратно. Тогда у Разлома были самые большие шансы захватить меня.

Дорога Почвы (The Way of Soil)

Дорога Почвы – последняя, которую я нашел в разломе. Путь в темноту покрывал толстый слой темного перегноя. Я пошел вниз, но не чувствовал живых запахов, которые я связывал с хорошей почвой. Я не ожидал унюхать чего либо. Рыхлая почва сделала путь коварным. Соскальзывание с Дороги означало прямую дорогу в глубины.

Ниже я нашел большие карнизы, располагающиеся террасой. Они были покрыты сухими листьями, желтыми стеблями и белыми корнями. Нежно-розовый цветок привлек мое внимание. Я коснулся лепестков. Они хрустнули, как сухие листья, и что-то наполнило меня глубокой печалью. Я немного изучал ботанику, когда учился в университете, но

не смог найти ни одного знакомого растения. Террасы тянулись по стенам Разлома докуда дотягивался мой взгляд. Заглянув за край, я увидел другую террасу, покрытую незнакомыми растениями. Вскоре я понял, что все виденные мною растения на Земле пропали. Я коснулся иглы какого-то хвойного дерева, и по моему хребту побежали мурашки. Это был могильник духов растений. Когда вдоль террасы подул ветер, в воздух поднялись лепестки – частицы некоего тропического цветка, только что исчезнувшего с лица Земли, возможно, в результате вырубки дождевых лесов.

Экология

Насколько мне известно, единственный постоянный живой обитатель Разлома – тварь, называющая себя Повелителем Ночи. Это существо живет в темноте и бродит по Дорогам. Я однажды встретил его, и он пригрозил мне армией темных служителей. Пробужденный от своей депрессии, я попытался убить чудовище, но могу сказать, что умереть оно не может. Повелителя Ночи поглотило зло, но я не мог чувствовать к нему чего-либо, кроме жалости. Также, по дорогам, пещерам и тоннелям разлома бродят потерянные духи, большая часть которых безумна. Плоть некоторых, которых я видел, была искажена и гнила, поэтому их вид и пол определить было невозможно.

Ничто по-настоящему в Разломе не живет. Совсем ничто.

Дистопия (Dystopia)

> Города – пучина для человеческого рода.
>
> *- Жан-Жак Руссо, Эмиль.*

Информацию о Дистопии я получил от Даниэлы, Адептки Виртуальности. Большую часть времени она проводит в исследовании Цифровой Сети, но встретились мы в Дистопии, где пытались спрятаться от агентов Технократии. Если я забрел в Дистопию достаточно обычным путем, она пошла более исхоженной тропой – через «черный ход» из Цифровой Сети, где эта духовная компьютерная сеть смешивается с этим Миром. Волки-оборотни называют этот вход *Компьютерной Сетью* (Computer Web). Войти в Дистопию можно через любой терминал в Цифровой Сети, и некоторые Адепты Виртуальности приводят туда новых членов, чтобы объяснить, как *не* допустить угасания Земли.

Пути в Дистопию выглядят достаточно современно. Если вы сумеете найти в Средней Умбре асфальтированную мостовую – идите по ней, пока вас не окружат небоскребы. В Дистопию имеют доступ некоторые Форматированные Сектора (Formatted Sectors) компьютерной Зоны (места, где какой-либо маг или Кабал захватили часть пространства Сети и изменили его согласно своим нуждам. - *Алексис*); некоторые Кибернавты, кажется, любят отправляться сюда на экстремальный

отдых, а некоторые Технократы используют этот Мир, чтобы погрузиться в фантазии, которые «Внутренний Круг», вероятно, не одобрит.

Описание

Дистопия – кошмарный мир. Это темный футуристический город (или это, на самом деле, будущее?), который разросся до бесконечности, разрываемый лишь токсичными озерами или горящими реками. Окружающая среда испорчена повсеместно, а нищета обитателей Мира кажется почти различимой на ощупь. Этот город имеет четыре слоя: **Подгород (Undercity)**, **Старый Город (Old City)**, **Средний Город (Downtown)** и **Верхний Город (Uptown)**.

Подгород, или Дно, простирается глубоко под улицами Дистопии. Говорят, что Подгород больше всех прочих слоев, вместе взятых. Здесь сортируется мусор верхних слоев города, а странника сразу атакует вонь органических и неорганических отходов. Умирающие духи и сумасшедшие делят канализацию и обрушившиеся тоннели метрополитена с брошенными Технократией мутантами и ползучими токсичными чудовищами. В Дне проводят извращенные обряды культы Дьяволопоклонников, и Нефанди иногда прочесывают Подгород в поисках потенциальных слуг. Ни у кого из обитателей Подгорода не осталось и следа надежды. Ни один Техномант не может принять Подгород, и остаться верным созданию мира, к которому стремится Союз.

Старый Город – улицы Дистопии. Нижний уровень напоминает зону боевых действий. Переплетающиеся запахи горящей бумаги, мочи, бензина, смога и чистящих средств не улучшают обстановку. Всюду снуют крысы. Улицы блокируют баррикады разбитых автомобилей, ржавых балок и разнообразного хлама. Граффити, помимо сексуальных услуг, провозглашают смерть и отчаяние. Солнечный свет проникает через маленькие дыры в нависающих переходах между тяжелыми небоскребами. По улицам снуют техногенные духи и работники Технократии.

Группки людей выживают, собираясь на лежащих в руинах нижних этажах зданий. Некоторые ведут войну с высшими классами, обитающими на верхних этажах. Эти городские племена имеют странную систему взглядов, религиозную доктрину, похожую на культы карго островов юга Тихого Океана. В ней материальные блага и сложное снаряжение приравнивается к Божественному. Сыны Эфира могут быстро набрать себе последователей, продемонстрировав уникальные изобретения. Боевики Старого Города ведут войну, чтобы вскарабкаться по «корпоративной лестнице» к пентхаусам и крышам зданий, где находятся дома развращенных Технократов и алчных смертных. Властители корпораций запечатали лестницы и шахты лифтов, ведущие в Старый Город, поэтому террористы должны взбираться по стеклу и стали наружных сторон небоскребов.

Средний Город – наиболее привлекательный слой Дистопии. Все граждане ходят по балконам и крытым переходам, приобретая образцы высоких технологий при помощи идентификационных карт. Эти карты служат кошельком, удостоверением личности и ключами, а также позволяют пользоваться публичными компьютерными терминалами, равно как и персональными компьютерами в квартирах. Средний Город патрулируют HIT и другие, экспериментальные, андроиды. В воздух распыляются духи, не давая прорваться вони Старого Города. Они не очень помогают. Средний Город выглядит красиво, но кажется стерильным.

Обитатели этого «рая» выглядят настолько же скучающими, насколько счастливыми. Некоторые граждане Среднего Города могут помочь чужакам, чтобы добавить себе в жизнь интереса, но большая их часть предпочитает повседневную рутину. Большинство горожан живет лишь ради развития в технологиях, «нового товара».

Мозг Дистопии находится в Верхнем Городе. Если у вас есть нужная идентификационная карта, то магнитно-левитационные лифты доставят вас в Верхний Город из Среднего. Духи-стражи, называемые Боевыми Геомидами (смотрите шестую главу) ловят на каждого постороннего, которого они поймают в Верхнем Городе, парализуют их и доставляют в лаборатории, где из них изымают духовную энергию. Я совершенно точно знаю, что у Итерации Икс и Синдиката есть агенты на высших уровнях Дистопии, которые ставят на горожанах эксперименты. Ходят слухи, что крупный Конструкт Технократии, Штаб Управления Планированием (Planning Commission Headquarters) находится, на самом деле, в Верхнем Городе. Эта часть города дает больше опасностей, чем информации – если вы не по-настоящему храбры. Другими словами, если вы хотите бросить вызов Верхнему Городу, убедитесь, что готовы не вернуться.

История

Говорят, когда-то Дистопия была духовным образом идеального

города, духовной грезой величайших целей общества. В древние времена у этого города было множество имен, вроде Полис или Земля Обетованная. Технократия – или ее падение – изменили взгляды человечества на города будущего. Немногие мечтатели поддерживают идею города-сада завтрашнего дня. По мере того, как Технократия распространяет свою власть на человечество, мечта о светлом будущем, сотворенном наукой, гибнет. Снижающийся уровень жизни в современных городах превратил духовный монумент лучшим частям общества в образец худших элементов Городской Эры.

Но откуда в Дистопии появились люди? Думаю, есть портал во снах и грезах, который затягивает людей в этот футуристический ночной кошмар. Люди, проводящие ночи в беспокойных снах о работе или городских улочках, могут обречь свои непробужденные Аватары на жизнь в этом Мире. Хоть большинство обитателей этого темного Умбрального царства – духи, я склонен верить, что в Дистопию попадают и души умерших трудоголиков, наряду с душами интернетозависимых. В конце концов, разве не сказано, что после смерти мы получаем то, что заслуживаем?

Предположительно, «бездушные» Технократы часто попадают сюда в своих снах. Я уверен, что где-то в Верхнем Городе (равно, как и в Дне) есть портал, связанный с Зоной Грез, который отсылает сюда членов Технократии. Может быть, именно тут Статичные обретают свои Искания, либо, как сказал Мерлин, это просто «греза для одних, и кошмар для других!». Техноманты, посетившие Дистопию, кажутся расходящимися в вопросе управления ею. Реформаторы сражаются против разложения и грязи, дабы спасти мега-город, в то время как более развращенные агенты Союза видят этот Мир полигоном новых технологий. Некоторым Технократам Дистопия приходит во снах, но лишь немногие Покорители Бездн открыто признают, что их души могут путешествовать по Умбре, пока они спят.

Достопримечательности

Киберклиники (Cyber-clinics)

В Старом Городе некоторые духи проводят операции, внедряя кибернетические фетиши добровольцам. Основное различие между этими киборгами и применяемыми Итерацией Икс заключается в том, что механические детали для добровольцев из Старого Города имеют духовную энергию. Технодухи делятся своими энергиями, чтобы связаться с добровольцами. Адепты Виртуальности и Сыны Эфира, зачарованные этими экспериментами, кажутся, в целом, довольными результатами – «Оу, чувак! Новая киберснаряга!» - в то время, как Вербены считают, что такие духовные киборги являются чем-то, вроде оскорбления для реальности.

Гнилые Сады (Rotwang`s Garden)

Есть тоннели, усеянные обломками HIT и андроидов, которых избегают даже самые стойкие жители Старого Города. Эти шахты, норы и трубы выводят в Гнилые Сады, Лабиринт Нефанди в сердце Дистопии. Здесь кибернетически улучшенные Падшие создают духовные фетиши из материальных останков своих жертв. Каждая новая победа дает новое киберснаряжение и служит поводом для отвратительного победного танца.

Объемы и обстановка Лабиринта неизвестны. Но духовная мощь логова растет день ото дня. Скоро он может отделиться от Дистопии и образовать свой собственный Мир. Жители Старого Города начали верить, что Лабиринт, а не Верхний Город – новое сердце Дистопии. Возможно, кошмарное дитя кошмарного города пожрет своего родителя. В этом случае, желаю ему подавиться.

Компьютерная Сеть (Computer Net)

С помощью техномагии компьютеры Дистопии могут отрывать новые врата прямо в Цифровую Сеть. Хоть, по-моему, оставлять свое физическое тело в Умбральном Мире крайне неразумно, Даниэла говорила, что некоторые Адепты Виртуальности именно так и поступают. Любой метод погружения, действующий в материальном мире, предположительно будет работать и в Дистопии, и это, определенно, единственное место в Умбре, где вы найдете рабочий компьютер.

У Дистопии есть и свое странное духовное отражение Цифровой Сети – Форматированный Сектор, который называется *КиберМир Компьютерная Сеть* (CyberRealm Computer Net), который связан с настоящей Сетевой Зоной множеством точек доступа, вратами между двумя формами виртуальной реальности. Судя по тому, что рассказывала Даниэла, эти точки доступа выглядят, как озера серебристого света, окруженные металлическими кольцами. Она утверждает, что проход через них сопровождает адская боль, но пользуются ими многие. Попав на другую сторону, странник должен найти другой портал для выхода, или навсегда останется в ловушке.

Адепты Виртуальности говорят, что попасть в компьютерную сеть Дистопии – как застрять в странном онлайновом сервисе, в то время как Цифровая Сеть сама напрямую выводит вас в интернет. Сторожевые духи – тоже Боевые Геомиды – населяют виртуальную реальность Дистопии, делая ее похожей на улучшенный вариант старого фильма *Tron*. Темные Обитатели Теней, которые олицетворяют духовную природу электронной жизни, если таковая возможна, тоже населяют сеть Дистопии. Эти странные вирусы вредят вашему телу так же, как они портят компьютерные программы.

Экология

Окружающая среда Дистопии похожа на ту, которую изображают в

научной фантастике. Обитатели этих улочек – типичные мужчины и женщины, хотя некоторые из них могут не быть «настоящими» людьми. В этом Мире буйствуют технодухи с материальными телами. В Подгороде люди вырастают гибкими, охотятся на крыс и едят мусор. Обитатели Старого Города могут добавить в свою диету толику синтетической еды, а обитатели Среднего и Верхнего Городов употребляют питательные пищевые добавки. Хоть обезумевшие создания Технократии и представляют собой величайшую угрозу для населения, многие обитатели Подгорода опасны в силу своих особенностей.

Хай-Бразил (Hy-Brasil)

> Конечно, шум колес и печатных станков, не говоря уже о лекторах в их черных пальто и о водопроводных кранах, изгнали королевства фей и заглушили шаги маленьких танцоров.
>
> *– У. Б. Йейтс, Сказки и Фольклор Ирландии[5].*

Хоть я видал немало подменышей, я никогда полностью волшебный народ не понимал. Они обладают властью над грезами, которая меня пугает. Я чувствую, что если мы, маги, сумеем понять фей и их магию, то сможем убрать множество барьеров на пути наших Путей к Восхождению. Я решил поискать миры фей в средней Умбре, и попал в Мир, называющийся Хай-Бразил, домен фей, навсегда отрезанных от потерянной Аркадии. Я не уверен, имеет ли Хай-Бразил вообще какую-то связь с истинными феями, или это один из Миров грез, исполнение желаний или шутка.

Чтобы попасть в Хай-Бразил, сконцентрируйтесь на волшебном народе. Декламируйте сказки о западных феях и вспомните легенды о Сидах, идя по дорогам Средней Умбры. Туманы Умбры иногда расступаются, чтобы открыть извилистые дорожки на Хай-Бразил. Странники, попадающие на эти дороги, часто сталкиваются с младшими феями, которые требуют пошлины за проход в Хай-Бразил. Эти пошлины варьируются от пригоршни грязи до хорошей рукояти меча. Иногда лучше не давать им то, что они хотят.

Описание

Хай-Бразил выглядит страной вечной сказки. Сезоны здесь никогда не меняется, а день остановился в вечных сумерках. В западной части страны солнце закатывается в вечер середины лета. На востоке зимней ночью восходит луна, бледная и зловещая. На западе растут ухоженные леса с небольшим подлеском. Журчащие ручьи тянутся к полным рыбы прудам. Прозрачные водопады падают через обросшие мхом камни в озера, отражающие чистое синее небо. Западные горизонты сияют розовыми закатами. Случайно попадающиеся живописные замки и крестьянские деревушки разрывают зеленые леса. По западным землям на белых жеребцах ездят рыцари в серебряных доспехах и богатых одеяниях, распространяя справедливость во славу их сюзерена.

Восточные леса некрасивы и умирающи. Пруды заболачиваются, а забитые грязью реки медленно сочатся в своих ложах. Земля в лесах покрыта мертвыми листьями и кустарником. Тропинки затянуты густой паутиной. Если странники двинутся дальше на восток, то землю покроют снег и лед, затрудняя путешествие. На востоке там и тут, в лесах полных чудовищами, восстают древние руины, затянутые лозой. На неосторожных нападают огры и люди с козлиными головами. По верхним ветвям деревьев ползают крупные змеи и пауки.

Через земли Хай-Бразила идут две дороги. Первая – широкая дорога римской постройки, прорезающая леса с запада на восток. Ее концы отмечены крепостями лидеров Хай-Бразила. На западе стоит могучий Привратный Замок лорда Лисандера. На востоке виднеется Мрачная Крепость принцессы Марианны. В центре страны главная дорога пересекается с разбитой и старой, ведущей с севера на юг. Путешествие на юг приведет к скалам, нависшим над огромным океаном, затянутым в соленый туман. Песчаные берега под скалами усеяны костями древних фантастических чудовищ и причудливыми ракушками. Путь на север со временем приведет к реке, где знак будет запрещать странникам идти дальше. За этой рекой дорога продолжится до высоких, покрытых снегом гор, над пиками которых сияет северное сияние. Иногда путешественники замечают гигантов, бродящих среди деревьев, или драконов, парящих над заснеженными пиками.

Путешествуя через леса, исследователь может с легкостью заблудиться – обычные пространственные отношения в волшебных лесах не имеют силы. Магия Связей показывает, что пространство в Хай-Бразиле непостоянно, а магия Времени бесполезна. Если странник сумеет добраться до Привратного Замка или Мрачной Крепости, то их владетели могут защитить от этой дезориентации. Магия Духа может помочь найти главную дорогу, отмечая следы духов, двигающихся через Мир.

История

Неисчислимые века назад феи создали Хай-Бразил, чтобы тот служил

буфером между Аркадией и Средней Умброй. Лорд Лисандер, истинный рыцарь из Ши, получил привилегию защищать врата в Аркадию от всех, кто на нее посягнет. Враги Лисандера во дворах Аркадии были рады избавиться от благородного воина. Несмотря на это, Лисандер принес клятву защищать врата до тех пор, пока истинный король не выберет нового рыцаря, который сменит его.

В те дни Благой и Неблагой дворы посменно правили Аркадией. Когда у власти был Неблагой двор, они, преследуя собственные интересы, послали к Умбральным вратам принцессу Марианну. Марианна была хитроумной и красивой мрачной красотой дамой, одаренной талантом к величайшей магии фей. Марианна была молода для своих способностей, и старейшины, ревнуя к ее таланту, обманом заставили ее поклясться пребывать у врат в Мир, пока она не уничтожит Благого Лорда Лисандера.

И Благой дворянин, и Неблагая дворянка основали в Хай-Бразиле свои владения. И вскоре началась война. Марианна отправила против серебряных рыцарей Лисандера чудовищ, а тот, в свою очередь, отправил против нее своих солдат. Через несколько лет битв произошел Раскол, уничтоживший врата в Аркадию. Марианна, Лисандер и их вассалы оказались отрезаны, и остаются в этом положении до сих пор.

Оба дворянина состарились душой и духом, но не внешне. В их конфликтах чередовались тайные интриги и жестокие полномасштабные битвы, и скоро их маленький Мир стал таким, как я описал. Марианна и Лисандер больше не выглядят заинтересованными в сражениях, разве что для поддержания лица. Более того, при дворах обоих ходят слухи о тайном романе между ними.

История Хай-Бразила достаточно сомнительна. Они утверждают, что этот Мир не имеет ничего общего с Аркадией, но отражает Миры Грез лордов фей, демонстрируя лишь бледную тень красоты Аркадии, проявившуюся в Средней Умбре. Обе истории – о Вратах в Аркадию и теория отражения – имеют свои достоинства. Я не могу четко сказать, какая из них истинна или ложна. Я знаю лишь Мир, в котором я бывал.

Достопримечательности

Привратный Замок (Gateway Castle)

Привратный Замок выглядит порожденным мечтой. Солнце медленно садится за его зубчатые стены, подсвечивая белые бойницы и освещая развевающиеся знамена и стяги. Когда его невозможно тонкие башни пронзают небо, окруженный стенами дворец кажется очень хрупким, но даже принцесса Марианна признает, что ни одна армия не может взять его стен. И насколько кто-либо может сказать, никакая вредоносная магия вообще не может повредить ему.

Привратный Замок окружен прекрасными садами, лабиринтами

живых изгородей, прудами и шахматными досками с фигурами в рост человека. Серебряные рыцари постоянно сражаются друг с другом на большом турнирном поле позади замка. Иногда под знаменем перемирия к Привратному Замку приезжают темные рыцари и чудовища Неблагого двора, вызывая на поединок рыцарей Лисандера. Если странник защищен приглашением на Великий Турнир Хай-Бразила, он получит возможность встретиться со всеми светлыми и темными знаменитостями этих земель.

Лорд этого домена – благородный человек, разве что несколько грубый для рыцаря фей. Эго манеры всегда идеальны, а достоинства похвальны в любых обстоятельствах. Хоть другие на его месте могли бы стать подозрительными или высокомерными, Лорд Лисандер демонстрирует невероятные щедрость и гостеприимство. Но он, однако, не переносит оскорблений или угроз Аркадии. Для таких преступников в Привратном Замке есть подземелья, а время в волшебной стране тянется очень и очень долго.

Мрачная Крепость (Grim Fortress)

Мрачная Крепость Марианны нависает над Главной Дорогой. Черные башни и бойницы украшены шипами, черепами и горгульями. По стенам ходят темные фигуры. Вокруг самых высоких башен вьются летучие мыши, а подъемные ворота напоминают пасть огромного животного. Ров окружен голыми колючими кустами. Как и Привратный Замок, Мрачная Крепость отражает враждебную магию. Здесь Принцесса Марианна милостиво принимает посетителей из внешнего мира.

Леди Марианна, молодая женщина неземной красоты, принимает посетителей из внешнего мира с обходительностью и пирами. Хоть ее владения – зловещая тень, сама Леди выглядит благодарной новым лицам, и встречает гостей тонкими кушаньями и хорошей музыкой. Пища кажется весьма макабрической – элегии и песнопения сопровождают блюда с боевыми кабанами и пирогами, начиненными пауками – но большинство Пустых, без сомнений, будут чувствовать себя как дома. Леди Марианна жаждет новых знаний о Земле и населяющих ее феях, и она с радостью предоставляет покровительство в обмен на слухи. В ее Мрачной Крепости попадаются частицы прекрасного, вроде садов камней, статуй и картин. Вечная печаль этой земли отражает темную красоту ее повелительницы.

Экология

В Хай-Бразиле обитают существа из сказок и фэнтези – драконы, огры, орки и, конечно же, феи составляют лишь немногих из них. Многие обитатели запада Хай-Бразила достаточно дружелюбны, но выглядят держащимися своих обычаев. Ничто, кроме приказа Лорда Лисандера, не остановит их от исполнения их повседневных обязанностей. На востоке обитатели более враждебны и подозрительны, но более склонны общаться с чужаками. Все они слишком боятся

Принцессы Марианну, чтобы противостоять ей открыто.

Миры Мифов (Mythic Words)

Существует ли множество миров, или мир один? Это один из наиболее благородных и возвышенных вопросов в познании Природы. – Альберт Великий.

Все, кто странствовал в Умбру, знает о Мирах Мифов - царствах, где легенды до сих пор живы и здоровы, домах наших мифических историй и героических архетипов. Хоть каждый из Миров Мифов – отдельный Мир, сам по себе, их связывают между собой множество врат, Аэртов и порталов. В целом, Миры Мифов объединяет одна природа – все они описывают легендарный период или событие с точки зрения одной земной культуры, и воплощает их величайшие идеалы.

В ранние дни человеческой культуры этих Миров было немного, а существовавшие были весьма предсказуемы. Но беспорядок и ревизионизм последних веков сделали Миры Мифов неисчислимыми. В этом «регионе» Среднего Мира обрели плоть сотни Миров Мифов. Многие из них имеют одинаковые имена, но события в них всегда очень разные. Камелот – один из таких Миров. Точнее, одна из *групп* таких Миров. С каждой историей о Короле Артуре рождается новый пейзаж, каждый со своей версией Артура, Ланселота, Гвиневры, Мерлина и так далее. Современный странник может побывать в дюжине Камелотов, и не посетить ни один из Миров дважды.

Поскольку эти Миры отражают культурные истины (или иконы, как минимум), большая их часть имеет стойких защитников и жестоких воинов. Однажды банда фанатичных Толкиенистов преследовала меня по склону холма до чудесного леса у его подножия. Другое путешествие привело меня в чрезвычайно ободранный бар, где одетые в черное фанаты ролевой игры о вампирах смеялись надо мной - со своими стаканами с Rolling Rocks и готичными ювелирными изделиями. Я упоминаю эти случаи, чтобы отметить один определенный момент – когда вы входите в Миры Мифов, вы вторгаетесь на *чьи-то* священные земли.

Множество людей посещают Миры Мифов с какими-то целями. Наиболее опасные из них – Мародеры, Нефанди и Технократы, ищущие оправданий своим делам. Хоть последние обычно и не могут найти Средней Умбры из-за ограниченности восприятия, Миры Мифов пересекаются с таким количеством других Иных Миров, что любой, нашедший Лунную Тропу может, со временем, попасть туда. Туда иногда попадают даже призраки, пусть всего на ночь или две. В этих Мирах стирается граница между духом и грезой, поэтому следите за своими спутниками – вы никогда не можете знать точно, что они там могут искать.

Обнаружение Мира Мифов – часто вопрос везения и удачи. Как я уже говорил, мечтатели часто попадают туда сами, если разделяют чьи-то еще мечты. Люди, ищущие свое прошлое или этническую принадлежность, обнаруживают один из сотен Миров, где получают опыт, часто приводящий даже подготовленного странника в замешательство. Чей образ Старого Юга – истинный? Довоенный романтический вариант, где счастливые слуги подают веселым юным землевладельцам холодный джулеп[6]? Или тираническое рабовладельческое государство, тонущее в крови и садизме? Могут быть обнаружены оба Мира, и в каждом будет истина.

Короче говоря, вы можете войти в туманы, надеясь найти «настоящий» Камелот, а попадете в место, где вас будет пытать каленым железом сам Добрый Король Артур. Или забрести в берлинскую пивную, ожидая обнаружить буйную толпу нацистских ублюдков, а увидите группу молодых идеалистов, распевающих свои древние гимны. Миры Мифов – вроде лотереи, и вы никогда не угадаете, что увидите, пока не попадаете туда.

Описание

Каждый из Миров Мифов – Мир сам по себе. Попав туда, странник может увидеть какой-нибудь происходящий исторический момент – сжигаемую на костре Жанну Д'Арк, сражающегося с Гидрой Геракла и тому подобное. Миры Мифов меняют его одежду и вещи на предметы, подходящие обстановке легенды. Не изменяются только магические предметы, вроде Талисманов или Фетишей.

Странники могут появиться в любой момент легенды, но обычно они оказываются в ее начале. Затем вокруг персонажей начинает разворачиваться история, и путешественники могут поучаствовать. Тем, кто присоединяется – обычно веселее всего. Но как только вы присоединитесь, останетесь там до конца. Никто, из присоединившихся к волшебному приключению, не может выйти, пока приключение не будет завершено. Здесь кроется опасность – хоть большинство предметов и существ в Мирах Мифов являются лишь духовными отражениями легенд, в тех Мирах они не менее реальны, чем вы. Многие легенды предполагают, что если драконы пережили Эпоху Легенд, то некоторые из них скрываются в Мирах Мифов. То же относится к другим Ушедшим.

Для тех, кто странствует в астральном теле, смерть длится недолго. Для знающих, как их найти, эти Миры оказываются популярными «местами отдыха». Погибшие просто обнаруживают себя в туманах между Мирами (опасно само по себе), либо возвращаются в свои тела и несколько дней маются от головных болей. Странствующим во плоти так не везет – смерть там настоящая. Если путешественник завершает приключение, то он оказывается вне Мира посреди туманов, ощущая, что только что сделал что-то действительно крутое. В Мире может

пройти много времени, но снаружи это будет незаметно. Я помню, как ввязался в драку в уже упомянутом выше мерзком баре. Пока я навешал своим противникам, сбежал от полиции, нашел подставивших нас, присоединился к другой банде, выпотрошил плохого парня и взял город под контроль, прошло несколько дней. Вне Мира мои друзья считали, что я просто отходил отлить. Когда я попытался вернуться за девчонкой, с которой близко сошелся во время своего приключения, там прошло 10 лет, и она пропала. Хреново.

История

Изучающие Миры Грез считают, что каждый из Миров Мифов когда-то был частью Майи. Каждый начинался с идеи, мечты. А пока мечта росла и делилась между многими, Мир набирал массу, рано или поздно выходил в Среднюю Умбру, переставал парить и набирал вес под влиянием мифологий. Со временем, мы получаем мир Мифов – грезу, обретшую плоть, благодаря десятилетиям и векам значимости. Даже сейчас порталы до сих пор связывают Майю и Миры Мифов, и многие странники попадают в эти места, не осознавая, где они. Для них это лишь греза или сон.

В наши дни многие Миры Мифов стали распадаться. Усилия Технократии по уничтожению мифических представлений привели к появлению множества странных Миров, полных множеством существ из различных циклов мифов. Некоторые говорят, что существующие ныне Миры Мифов основываются всецело на беллетристике или даже научной фантастике. Кроме того, Мародеры раздробили или уничтожили множество Миров Мифов, отправляя их обитателей на Землю, либо устраивая там свои крепости.

Достопримечательности

Арена Бессмертных (The Arena of the Immortals)

Этот смешанный Мир – огромное поле соревнований, раскинувшееся настолько, насколько видно глазу. Там в различных соревнованиях участвуют герои разных эпох и культур. Турниры, стрельба из лука, восточные боевые искусства, вольная борьба, бег – тут может быть найден практически любая древняя форма спортивных соревнований. В отличие от отдельных приключений, идущих в самих Мирах, эти игры кажутся местом, где каждый осознает, что они участвуют в большом соревновании, где сходятся множество миров. Конечно, путешественники могут принять участие в соревнованиях, а победители получат награды и заверения в дружбе.

В «клубе» - в старом, но живом кабачке, скрытом в постоянных сумерках – каждую ночь играет множество групп. Я уверен, что это Дженис подпевает Джиму, пока Мун, Сид, Джимми и Ханимэн-Скотт отбивают ритм, не *по-настоящему*, но звук они выдают классный.

Куньлун - Мир Чудесной Горы (Kun Lun - The Realm of Mystic Mountain)

Мне говорили, что целый Цех китайских чародеев обосновался в этой горной местности, увенчанной величественным китайским дворцом. В этом Мире классического мифа Император-Дракон противопоставляет свой верный двор хаотичным выходкам Царя Обезьян и буйствующим монгольским ордам. Эти чародеи, если моя информация верна, имеют порталы, которые ведут прямо на их земную родину, и, возможно, Загробный Мир. Я не имею представления, связаны ли эти ребята с Акашийским Братством или нет, но они не кажутся теми, кого мне стоит расспрашивать.

Экология

Большей частью эти Миры населены духами, которые воплощают эти мифологические царства до последнего крестьянина и сквайра. То есть, у каждого есть собственная экосистема, которая не может работать, исходя из земных принципов, но нормально работающая с точки зрения местного населения. Большая часть Миров населена еще и Ушедшими и Мародерами, равно как странниками по снам, которые довели свое восхищение образом до таких высот, что, в какой-то мере, они живут в нем.

Сияние (The Radiance)

> Метафизической, сверхординарной, окончательной, абсолютной реальности не существует.
>
> *– Джеймс Бурке, The Day the Universe Changed[7].*

Всегда ходили слухи о Мире чистой магии, царстве изначальных энергий. Многие волшебники тратили все свои жизни в поисках такого мира, следуя случайным Аэртам и пытаясь составить карту Средней Умбры. Окончательная цель этих занимающих всю жизнь поисков «Мира Силы» - Сияние.

Сияние отрицает любое описание или простое именование. Некоторые называют его Поток (Flux). Другие – Миром Вильда или Изначального Хаоса. Мое любимое название Сияния – Озеро Резонанса, которое я узнал у друга-Толкователя Грез. Это может быть местом, куда отправляется свободная Квинтэссенция, у которой нет Узора, который она могла бы заполнить. Космологи утверждают, что Сияние ведет в другое, большее проявление энергий Динамики за Горизонтом. Если это так, то я не знаю, как туда попасть, или вернуться оттуда. Энергии Сияния достаточно сильны, чтобы дезориентировать или распылить большинство странников по Умбре.

Я обнаружил, что сканирование местности в поисках энергий Духа и Основ может помочь вам найти дорогу в Сияние. Когда ваши чувства сойдут с ума – вы на месте. Сам вход в Мир может иметь любую форму, поэтому проще всего не *искать* вход, а верить в его нахождение. Странникам с упорядоченным мышлением, которые верят, что мир устроен одним определенным образом, должны освободить свой разум прежде, чем они смогут добраться до Сияния. Немногие Технократы могут хотя бы обнаружить этот Мир – если такие существуют вообще.

Описание

Во-первых, Сияние атакует странников сокрушительным ударом по чувствам. Нежность шелка, острия шипов, капли дождя и раскаленные угли – все это попадает на вашу кожу. Обретают плоть грезы и кошмары, а перед глазами скачут завихрения цветов и безумно меняющихся форм. Какофония голосов, звуковых эффектов и чудесных песен растет, утихает, смешивается и ломится в ваши уши. В один момент странник чувствует запах роз, а в другой – кашляет от вони горящей резины. Его язык не отличит мяты от уксуса. Все это меняется случайно, обычно через секунду, но иногда тянется часами. Во время начальной перегрузки даже могущественные маги стоят парализованные, подавленные ощущениями. Мои спутники из Культа Экстаза искали Сияние просто ради ощущений на грани.

Через несколько секунд или часов – кто может сказать точно? – удар по ощущениям заканчивается. Пейзаж Мира откатывается, оставляя вокруг путешественника сферу стабильности. Эта стабильная сфера соответствует сути мага. Например, Вербену может окружить дикий и безлюдный лес, а вокруг члена Небесного Хора может вознестись великолепный собор. Как бы она ни выглядела, эта местность становится местом, где страннику спокойно.

Опора Разума (*Thought Anchor*), как некоторые называют эту сферу, движется вместе с исследователем, когда он пересекает Мир. Опоры Разума магов с сильными Аватарами покрывают большую зону, чем у более слабых странников. Окружение может накладываться, смешивая элементы разных Опор или меняя окружение на место, где все странники будут чувствовать себя спокойно. Для врагов общая сфера может оказаться полем битвы, либо баром, где они оба любят выпивать. Пробужденные влюбленные создают романтические фантазии. Группы со значительно разнящимися философиями, вроде Сынов Эфира и Толкователей Грез, склонны разделяться, поскольку их «карманы» отталкиваются друг от друга, если какие-нибудь сильные эмоциональные узы не пересилят разницу их философий.

Опора отражает настроение создающего ее человека. Маг, который использует здесь свою магию, излучает свои эмоции в Опору гораздо сильнее того, кто не колдует, и его темперамент может даже повлиять на Мир. Гнев или ярость могут сломать предметы или даже

воспламенить их. Страх создаст тени или призовет в Опору ночные кошмары. Эффект варьируется от человека к человеку, но часто захватывает все Опоры Разума в радиусе действия. Поэтому, безопаснее всего странствовать через Сияние – сохраняя спокойный и мирный настрой.

Ландшафт за стабильной зоной странников постоянно меняется, находясь под действием потоков чистой Квинтэссенции. Там не имеют смысла пространство, законы физики и обычные постоянные повседневной жизни. Те кто, находясь в Мире, посмотрит вокруг, увидит потоки разных цветов и странные парящие острова, напоминающие некоторые пейзажи из комиксов о докторе Стрэндже Стива Дитко. Им, также, может казаться, что они идут через сельскую местность Новой Англии. Маги, сильные в Связях, часто получают долгую головную боль, пытаясь разобраться в пространственных соотношениях Сияния. Насколько я слышал, это невозможно, но если попробовать – будет клево. Упорядоченное понимание Сияния кажется невозможным, но некоторые путешественники могут, со временем, развить интуитивное понимание «географии» Сияния.

В Мире Перемен *есть* постоянное – башни или монолиты, парящие по этому Миру. Никто не может сказать, что в них обитает. Завихрения, где потоки магических энергий сталкиваются друг с другом – примечательные зрелища, а также возможность для мага, знакомого с Основами, набрать Квинтэссенции из ее разливов. Порталы в другие районы Умбры, находящиеся в Сиянии, кажутся не подверженными влиянию окружающего их хаоса.

Пострансствовав некоторое время по Сиянию, многие маги получают видения от своих Аватаров. Опора, по мере движения мага, медленно меняется, становясь менее безопасной и отражая его самые глубочайшие мысли. Уходящие в свои собственные миры исчезают из зрения спутников, часто появляясь позднее и рассказывая необычные истории. Именно эти видения, а не моря Квинтэссенции, являются истинным чудом Сияния – они дают магу возможность попутешествовать по собственному разуму.

История

Некоторые верят, что Сияние – последняя граница Умбры, Мир чистой и неиспользованной эфемеры, не осквернённой мыслями и грезами Спящих. Другие говорят, что это остатки Хаоса, из которого было создано все. Лично я думаю, что это «бассейн переработки» Квинтэссенции.

Наиболее распространенная история, которую я слышал, говорит о том, что Сияние – место, где перерабатываются забытые желания, оставленные грезы и нереализованные страсти. Энергия этого Мира исходит ото всех живых существ, и их познания окружающего их мира.

Во многом, это озеро Резонанса, изменяемое любыми страстями и событиями, происходящими в его водах.

Достопримечательности

Пещеры Воспоминаний (Caves of Memory)

Маги, входящие в эту систему пещер под «землей», обнаруживают, что их Опоры расширяются, занимая всю полость. Затем в Опорах начинают проявляться эпизоды их прошлого, часто давая страннику новый взгляд на события, которые он раньше понимал неверно.

Пульс (The Pulse)

Девять потоков магии сливаются в одно завихрение, создавая Пульс. По мере того, как потоки сталкиваются, Пульс вибрирует, подтверждая данное этому месту имя. Моя подруга Сара назвала его «Сердцебиением Вселенной». Любой маг, оказывающийся в пределах слышимости Пульса, чувствует разряды Квинтэссенции, выжигающие из его тела Парадокс. Это адски больно - когда это произошло со мной, я чувствовал себя варимым заживо – но когда это заканчивается, весь Парадокс, который вы могли накопить в себе, улетучивается.

Экология

Кажется, в Сиянии не живут никакие духи – за исключением созданных Резонансом путешественников. Если в Мире Перемен кто-то и обитает, они не показываются чужим.

Пустоши (Wastelands)

> Суета сует, сказал Екклесиаст,
> суета сует, — все суета!
>
> *– Екклесиаст 1:2.*

Есть раны, которые время не лечит. Мы просто выучиваемся жить с этими шрамами. Души многих из нас сильно изранены, и, кажется, нам доставляет удовольствие выставлять напоказ свою боль на вечеринках и собраниях, чтобы привлечь к себе внимание. Другие скрывают шрамы и отрицают их существование. Как бы то ни было, боль остается при нас.

Пустоши – место исцеления, Мир, в котором жертвы и палачи могут сопоставить свои действия и свою вину. В этом месте боль реальна, свежа и нова. Она не может скрыться от вас, и вы не можете избежать ее касания. В Пустошах душа, которая не может освободить и простить себя, может заплатить высшую цену, но, все же, оказаться на другой стороне.

Дорог в Пустоши нет. Те, кто скрывает в сердцах боль, рано или

поздно попадут в этот Мир. Пустоши открываются испуганным и долго страдающим. Смерть – единственный выход из его объятий.

Описание

Большинство странников, попавших в Пустоши, много не видят. А то, что видно – внимания не стоит. Мир состоит из глинистых холмов со скудной растительностью, старых деревьев, лоз, обильного подлеска и вечного сырого холода. Из грязи торчат полуобгорелые кости, указывая на верхушки братских могил. Сверху отвратительное черное облако загаживает все вонью горелой плоти. Некоторые странники шли через иссушенную пустыню, но они говорят, что запах там стоит еще хуже.

Все группы разделяются – каждый должен справляться с болью в одиночку. Путешественник может вопить, кричать и даже вызывать других магически – но каждый в Мире чувствует себя одним-одинешеньким. Пока не приходят видения…

Со временем бродящий по Пустошам странник начинает видеть образующиеся вокруг него миражи. Если вы начинаете вглядываться, фантомы начинают показывать жестокости со всего света, большие и малые – геноциды, массовые изнасилования, убийства детей, обширные разрушения, даже конец света. Неважно, что он сделает, фантомы будут его игнорировать, хотя некоторые другие Пробужденные, вроде Гару, утверждают, что могут взаимодействовать с ними.

У странника начинаются проблемы, когда вокруг него начинает скапливаться туман или дымка, которая затем собирается в сцену, вырванную из его собственной души, во что-то в его собственной жизни, с чем он еще не примирился. Он может быть жертвой, до сих пор приходящей на место его изнасилования. Или убийцей, страдающим из-за смерти невинного или врага. Какова бы причина ни была, в Пустошах она оживает вновь.

Что происходит и как происходит – зависит от странника. Определенны лишь две вещи – он не сможет контролировать свою магию, и под конец сцены он умрет. Он может быть убит в качестве воздаяния за его действия или он может принести себя в жертву ради других. Умерев, странник исчезает из Пустошей и появляется в туманах Умбры. Боль от смерти и переживаний может сохраниться на некоторое время, но глубинная боль, нытье неисцеленной раны со временем утихнет.

История

Большинство магов верит, что в Пустоши их приводят Аватары, когда имеется нуждающаяся в решении проблема. После нескольких проваленных Исканий или внутренних склок, вторая натура буквально хватает странника по Умбре за шкирку и заталкивает в тот неисцеленный шрам, откуда он не сможет выйти, пока не решит проблему. Когда некоторое согласие достигается – и оно часто болезненно, имейте в виду – проблема исчерпывает себя и начинается исцеление. С этого момента путь к Восхождению становится немного проще.

Гару, с которыми я говорил, называли Пустоши, или Мир Жестокостей (Atrocity Realm), порождением непотребств, которые человечество творит само с собой. Если это так, то мы можем выучить из этого много больше, получить уроки, которые уходят далеко за пределы нашего ограниченного опыта, и выйти на более глобальный уровень.

Когда я попал в Пустоши в последний раз – и я надеюсь никогда туда не вернуться, поверьте – у меня были видения времен начала Войны Восхождения, показывающие долгую битву между Герметистами и группой христианских магов, намеревающихся сжечь тех за колдовство. Легко увидеть, в чем ошибались те ранние Хористы, но наблюдая за этим театром теней, я был поражен, насколько упрямы и беспечны были сами маги. Они приносили в жертву холопов и крестьян, чтобы получить энергию для магии, и расшвыривались заклинаниями, которые нарушали экологический баланс, вызывая землетрясения и бури, будто они влияли ни на кого, кроме врагов. Я тогда понял то, что раньше не улавливал: мы сами привели в движение то, что не можем контролировать. Это обычно начинает преследовать нас позднее, и если мы не будем осторожны в том, что или как мы что-то делаем, эти события могут породить катастрофы, которые мы никогда не захотели бы увидеть. Естественно, далеко не интересно пытаться перехитрить самих себя, особенно там, где замешана магия, но цена, которую мы платим, создает пустоши – и не в Умбре, а на Земле.

[1] — Alister Crowley, The Book of Lies. Перевод Евгения Колесова. http://lib.rus.ec/b/150592/read [Наверх]

[2] — Книга правил второй редакции, скорее всего, так как в книге пересмотренной редакции ничего такого нет. – Примечание переводчика. [Наверх]

[3] — House of Quodosch. Конфуций знает, что это такое. [Наверх]

[4] — Екклесиаст. Первое предложение – вторая строка первой главы. Второе – четырнадцатая строка первой главы. Русский перевод сути момента не передает – в оригинале в Книге Миров говорилось Life is useless. It's like chasing a wind (Жизнь бессмысленна, как преследование ветра). [Наверх]

[5] — W. B. Yeats, Fairy and Folk Tales of Ireland [Наверх]

[6] — Напиток из виски или бренди с водой, сахаром, льдом и мятой. [Наверх]

[7] — Документальный сериал от BBC [Наверх]

‹ Глава 1: вверх Глава 3: Загадки

Астральные Миры ›

Все оттенки Тьмы

Глава 3: Загадки

> - Не делай этого, - сказала Элеонора маленькой девочке, - держись себя. Как только они сделают тебя такой же, как все, ты перестанешь быть собой. Не делай этого. – И девочка взглянула на нее, слегка улыбнулась незаметной, все понимающей улыбкой, и упрямо наклонила голову к стеклу.
>
> *– Ширли Джексон, The Haunting of Hill House.*

Ха-ха! Снова моя очередь. В этой главе вы узнаете о самых загадочных Иных Мирах – местах, которые могут понять только наиболее самоуверенные и храбрые. Если вы желаете, если вы готовы, завернитесь в храбрость как в плащ и держитесь. Несомненно! Величайшие загадки Иных Миров ожидают ничего, кроме искры знаний, вашего стремления понять их, чтобы раскрыться перед вами… но они ждут еще и вашего страха с гордыней, дабы пожрать самую вашу суть.

Достаточно мелодраматично, не так ли?

Если кратко, то эта глава посвящена Мирам, которые не вписываются в общие рамки или не подчиняются общим законам. Во все из них странствовать достаточно опасно. Каждый «тип» оных управляется по собственным законам, которые не являются законами Умбры, как целого. Оставьте свои предубеждения за дверью.

- **Земли Теней.** Если уж мы говорим о страхе и храбрости, почему бы не начать сначала с Земель Теней. Сама я там никогда не была, поэтому много рассказать не могу. Изучающие их говорят, что Земли Теней похожи на Пенумбру. Предположительно, Земли Теней отражают физическую реальность, видимую через призму смерти и упадка. Поскольку смерть и упадок меня не очень привлекают, я не нашла это место особенно приятным. Тем не менее, мы тут пытаемся создать полный путеводитель, поэтому мы вызывали одного из наших экспертов, который ознакомит вас с этим местом.
- **Миры Парадокса.** Это похоже на то, как если бы мы странствовали по темницам Умбры. Если вы слишком часто нарушаете законы статичной реальности, полиция реальности отсылает вас сюда и запирает до тех пор, пока вы не исправитесь и не окажете обществу

достаточно услуг, чтобы вас можно было отпустить. Из того, что я поняла, Миры Парадокса – пугающие местечки. Мне достаточно везло – я никогда не расстраивала духов Парадокса настолько, что они чувствовали необходимость запирать меня там. Если вы плохой маленький маг и портите реальность достаточно сильно, чтобы она захотела поставить вас в угол, просто помните, что вы здесь для наказания. Вы были наказаны за использование магии, поэтому не пытайтесь удрать оттуда с помощью магии. Я слышала, это одна из худших идей, которая вам может прийти в голову.

- **Майя, Миры Грез.** Ваши сны цветные или черно-белые? Ладно, неважно, все сны и грезы находятся здесь. Эй, хватит хихикать. Да, тут есть даже сны и грезы Спящих. Многие Спящие сталкиваются с мирами духов исключительно во снах. И да, если у вас есть опыт и желание, вы сможете погулять по снам и грезам других людей. Но это будет не очень прилично, не так ли?
- **Полая Земля.** Динозавры, саблезубые тигры, мамонты – о, Господи! Добро пожаловать в легендарную Полую Землю. Невероятно, но даже многие маги не верят в ее существование. Вашего открытия ожидает земля диких племен и просветленных монахов, вымерших тварей и просто обычных действительно странных вещей. Если вы будете внимательны, и вам улыбнется удача, то вы сможете найти один из таинственных пилонов, которые некоторые из моих знакомых Эфиритов объявляют следами древней развитой цивилизации. Но будьте осторожны в своих поисках. Превращение в обед какого-нибудь голодного саблезуба в поисках вам не поможет.

Мир Мертвых Нижней Умбры (The Low Umbral Underworld)

У Смерти множество дверей, выпускающих жизнь. Я найду одну.

– Филипп Мэссинджер.

Вы не ходили моими путями. Немногие могут утверждать, что видели известные мне чудеса и кошмары, поскольку я странствовал в самое сердце земель мертвых и вернулся, живой человек, чтобы поведать вам свои истории. Было бы очень хорошо, если бы вы послушали.

Представиться? Конечно, я совсем забыл о манерах. Вы может называть меня Александросом, по имени одного из моих соотечественников, давно умершего. Это, конечно, не настоящее мое имя – настоящие имена имеют силу, и я не вижу нужды давать над собой эту власть. Что до моей профессии – я скромный знаток путей магии, следующий Традиции Эвтанатос. Я, также, рассказчик, исследователь, и, когда позволяет ситуация, небольшой дополнительный импульс великого Колеса Бытия.

Чай? Ах, культурная душа. Чашка ждет вас на подносе слева. Сахар, молоко и лимон будут поданы, если вы пожелаете. Пейте. Слушанье вызывает жажду.

Мой обед с Александросом

Несмотря на опасения некоторых моих коллег, я отправилась на встречу с Александросом в кафе в Непале. Пока он говорил, мой диктофон уловил нечто смутное, полуслышимые голоса, которые, кажется, меняются - усиливаются и ослабляются - всякий раз, как я слушаю запись. Что же до гостеприимства Александроса, то я рада объявить, что пережила его живой и невредимой.

Я уверена, он просто шутил. Вы знаете, просто чтобы мысль донести. Правда.

Названия Подземного Мира

Призраки реальны. Это первый урок, который вы должны усвоить. Призраки достаточно реальны и обитают в Мире, буквально в полушаге от нашего. Другие называют Земли Мертвых Темной Умброй, или Мертвыми Землями, либо другими, схожими названиями, но для большинства тех, кто жил и умирал в общей реальности Запада, загробная жизнь, объединяющая призраков, называется просто *Подземным Миром* (Underworld).

Естественно, есть и те, кто умирал в других местах, с другими взглядами и другими ожидаемыми местами назначения. Поэтому, Мир Мертвых делится на так называемые «Темные Королевства» (Dark Kingdoms), хоть это название применяется чужаками. Западные Земли Мертвых, также известные, как Стигийская Империя (Empire of Stygia) (по названию столицы), называют Темным Королевством Железа. Мир Мертвых Китая называется Темным Королевством Нефрита чужаками, и Желтыми Источниками – местными. И так идет по всему свету, хоть призрачные картографы и семасиологи спорят о том, как что должно называться. В отличие от большинства вещей в Подземном Мире, в данном случае восприятие играет небольшую роль.

Второй урок заключается в том, что Подземный Мир не похож ни на что, чего вы, я, Технократы или любая религия в истории могли бы себе представить. Ваши христианские Небеса? Их версия была построена в Подземном Мире, возможно, несколько версий, но абсолютные, идеальные Небеса? Их нет. В Землях Мертвых есть два абсолюта – Вознесение (Transcendence), с помощью которого некоторые души… возвышаются, и Забвение (Oblivion), которое моя Традиция называет Великим Развоплощением (Great Unmaking).

Вместо абсолютов там слои. Земли живых, «Земли Плоти» (Skinlands) – то, до чего немногие призраки могут дотянуться. Затем, между

Землями Плоти и их призрачным аналогом, Землями Теней лежит Саван (Shroud) – саван страха, неверия и ненависти. Затем, завывая под шкурой мира, лежит безграничье Бури (Tempest), вечный шторм. В этом шторме есть островки стабильности и безопасности – великий город Стигия является одним из них, а Дальние Берега (Far Shores) другими. В воющем безумии есть и безопасные дороги, называемые Проходами (Byways), а также место в сердце бури, которое наименее безопасно из всех.

Слой на слое и на слое – именно так строится Подземный Мир. Фокус, конечно, заключается в том, что чем дальше, тем больше заключает в себе каждый последующий слой. Так, внутри Бури, лежащей в самом низу всего сущего, находится Лабиринт, который содержит в своем сердце пустоту. Уточнение – Пустоту (Void). Забвение. Великое Развоплощение.

Я видел это. Но я видел и его служителей. Я странствовал с одним из них, и я знаю, что чем ближе приближаешься к идеалу, тем сильнее оно изменяет. Я все еще служу Великому Развоплощению, но с большей осторожностью, если это возможно. Я очень верю, что это так.

Достопримечательности

Как можно описать порты захода в Мире, достаточно объемном, чтобы поглотить наш смертный образ Земли? Вместо этого мне стоит сосредоточиться на важнейших частях этого Мира, и позволить любопытным прорабатывать этот краткий, но зловещий взгляд полнее. В конце концов, спуск в Подземный Мир – инструмент обучения, не так ли? Некоторые уроки можно изучить лишь из первых рук.

Земли Плоти

Это – земли живых. Привидения, или «призраки», как они предпочитают себя называть, путешествуют туда, но редко и, обычно, с помощью чего-то дорогого им при жизни. *Оковы* (Fetters), как называются эти вещи, спасают призраков от тяги Великого Развоплощения.

Методов, которыми призраки воздействуют на живых больше, чем кто-либо может предположить. Они могут манипулировать предметами и компьютерами, красть сны и даже души, а иногда - материализоваться. Но это неважно. Вы здесь, не для того, чтобы узнать, как призраки могут прийти в наш мир, а для того, чтобы узнать, как мы можем попасть к ним.

Саван

Чем сильнее где-то неверие, чем сильнее обычная жизнь проявляет себя, тем прочнее в этом месте Саван. Очень простая связь причины и следствия. Конечно, истинно и противоположное – в старых поместьях

«с привидениями» в полночь, когда сверху прокатывается гром, а затянутое облаками небо раскалывают молнии, Саван тонок, как папиросная бумага. Что это означает? Если просто, то тем толще Саван в определенном месте, то тем сложнее призракам воздействовать на Земли Плоти. Чем тоньше «стена между мирами», как могут сказать наши собратья из Вербен, тем проще призрачному дотянуться до повседневного. Смотрите, куда идете, иначе навлечете на себя гнев мертвых.

Земли Теней и местные обитатели

Вы должны понять о Землях Теней то, что они являются воспоминаниями о том, что есть и было. Они порождены страстями и их силой. Все, чем кто-либо интересовался или о чем заботился, отражается в Землях Теней, хоть и покрытое разложением и скованное упадком. Ненависть 10000 школьников обеспечит существование в Землях Теней их тюрьмы на шесть дней в неделю, даже когда школьное здание, в которое они ходили, давно рассыплется в кирпичную крошку. Конечно, страсти остывают, и именно поэтому все выглядит так, будто вот-вот обратится в прах. Воспоминания блекнут, страсти угасают, и то, что поддерживается воспоминаниями и страстями, угасает вместе с ними. Но те места и те вещи, которые были очень любимы – или ненавидимы, или вызывали зависть и так далее – они продолжают существовать в землях мертвых долго после того, как их материальные составляющие исчезнут в туманном прошлом.

Итак, мы объяснили природу Земель Теней, и эта природа – упадок. Это все те руины, хлам и отбросы, которые должны были бы погрузиться в Великое Развоплощение, но отказались. Что можно

сказать об увядшей красоте и рассыпающейся старине, об идеях, которые не знают, что мертвы? И среди этих захиревших реликтов обитают Неупокоенные Мертвецы, шныряя среди руин.

Они – огни, которые горят там сильнее всего, так как *являются* Страстями, а не создаются ими. Каждый, как кажется, является порождением эмоций, которые остались живы и после смерти. Вместо того, чтобы оказаться переделанными страстями живых, они существуют, как *конструкты* страстей. Это личности, скрывающие не умершие мотивы, изначальные позывы, обретшие плоть.

Один из моих наставников однажды назвал призраков, цитирую «жевательная резинка на Великом Колесе, липнущая к вещам, которые они должны были оставить давным-давно, и растягивающаяся, пытаясь удержаться за них». Можно подумать, что они были бы счастливы уйти, сделать следующий шаг и освободиться. Но как жертвы кораблекрушения цепляются за борта шлюпки, так и они отказываются уходить. Конечно, увидев Великое Развоплощение собственными глазами, я не могу судить их строго.

Конечно, смерть изменила эти несчастные души. Как здания там являются порождениями воспоминаний и впечатлений, так образуются и «тела» обитателей тамошних сумерек.

Подумайте об этом хотя бы минуту. Представьте, что это означает.

Внешний вид и форма каждого призрака, по крайней мере, поначалу, создается их представлениями о том, как они должны выглядеть. Большинству, к счастью, не хватает воображения. Они воссоздают себя такими, какими были при жизни, вплоть до любимой одежды и безделушек, и всю вечность проводят с той внешностью, которую носили, когда умерли. Люди, которые умерли, разменивая свой столетний рубеж, бродят по Землям Теней, выглядя точно так же, как в момент смерти. Почему, когда они могли представить себя вновь молодыми и сильными? Это показывает явную нехватку воображения, и я благодарен за это. У невеликого меньшинства хватает тщеславия воссоздать себя в лучшем облике, чем они были, и расхаживать вокруг в обликах ангелов.

Но беда тем призракам, которые обладают воображением, потому что они не похожи ни на что, что порождает эта – и, думаю, любая другая – земля. Представьте, что может сотворить тайный дьявол ненависти к себе, обладая силой изменять вашу плоть.

Мне вспоминается чаепитие в Землях Теней Провиденса с женщиной, которая носила призраки перчаток до локтей. При жизни она была женой капитана торгового корабля, который изучал линейную магию. Она иногда осмеливалась заглянуть в кое-какие его гримуары. В один из таких случаев она оказалась убеждена, что нечто сорвало плоть с ее

рук. Она ошибалась, конечно, но умерла, как и все, и отправилась в Земли Теней. Там, в Оболочке (Caul), амниотическом веществе мертвых, ее дух оделся в одежды, которые счел подходящими.

Я еще долго буду вспоминать, как по китайскому фарфору стучат кости призрачных пальцев. Я до сих пор вижу эти перчатки, свободно свисающие с костей ее тонких рук. И эта высокородная леди из Новой Англии не была самым страшным образчиком самосоздания, который я встречал.

Мукой для меня было, конечно, то, что каждый из них сделал это с собой сам. Эти причиняемые самим себе мучения, эта вечная психическая флагелляция ясно говорит мне об истинности нашего пути. Если бы эти несчастные обрели Хорошую Смерть, они не проводили бы века, превращая себя в посмешище и гордясь творением своих рук.

Стигия

Столица Империи Мертвых одновременно величественна и отталкивающа. Классическая архитектура борется с готическими монстрами и современными иглами стали и стекла. Там уровень на уровне, где римские форумы пронзаются обелисками и затеняются висячими проходами. Глубоко внизу беспорядочные толпы ходят среди останков того, что могло быть храмами забытых богов, и через все это слышится эхо позвякивания цепей. Пребывая там, я был гостем у одного из наиболее могущественных призраков, потемневшего и искаженного уродца по имени Эмбер. Там я видел башни, пронзающие вечную ночь небес этого места, ярко освещенные сигнальными огнями против тьмы. Но я знал, что там горело, и отвел взгляд. За самыми дальними зданиями я мог видеть темные волны, накатывающиеся волнолом города, и титанические ворота, охраняемые солдатами.

Итак, хотели бы вы увидеть Александрийскую Библиотеку, полную оригиналами содержимого? Харон, первый и последний Император Мертвых, перенес ее в Стигию, когда она была сожжена. Ищущие приключений туристы могут увидеть первый и второй храмы Иерусалима, хотя призрачные Еретики, известные как Рыбаки (Fishers) захватили и осквернили последний. Все величайшее – там, потому что имперские города уходят умирать в Стигию. Они все гибнут, со временем. Они все оказываются замененными, и их части затягивает в Нижний Мир. Но, в то же время, у мертвых достаточно сокровищ.

Буря

Бурю описать невозможно, так как ее геометрия не похожа на привычную нам по реальному миру. Мне говорили, что этот могучий шторм, Мальстрем, бьется под поверхностью реальности с 1580 года. Я не уверен, что смогу заставить себя поверить в это. Но уж во что я верю, так в то, что Буря содержит в себе все и вся. Там и воспоминания, и части давно погибших призраков… Там нет ни «верха»,

ни «низа», за исключением постоянной, энтропийной тяги Пустоты. Это вид гиперпространства, место между и отличное от устоявшейся реальности. Я странствовал там недолго с проводником, и немногое могу вспомнить о своем путешествии. То, что я помню, описано ниже:

Мимо нас пролетело скопление облаков, и по мере того, как менялись его слои, мы оказывались в черном, как сажа, дожде, под снегопадом, снежинки которого были костяными, среди вьющихся полос радуги, которые обжигали при касании, и множества других неописуемых вещей. Время от времени поверхность под нами превращалась в то, что выглядело водой, или, иногда, зловонным болотом, но мы всегда ускорялись и я не спрашивал, куда мы направляемся.

Мне вспоминается, что я не спрашивал цели нашего путешествия, потому что боялся, что знаю его. Я, к сожалению, был прав в своих предположениях. Проводник вел меня прямо в Забвение.

К слову, надо бы рассказать и о моем проводнике. Он не был призраком, по существу. Не был он и одним из «Вистимму» (Whishtimmu), мифических, чудовищных тварей всех форм и размеров, которые в небольших количествах населяют Бурю. Нет, мой проводник был из призраков, служащих Забвению, и искаженный оным. Он был, несмотря на привлекательность облика, Спектром. Спектры – это те призраки, в которых всегда доминирует их Тень. Они коварны, садистичны, смертоносны и, по крайней мере, в этом случае, гораздо умнее меня.

Тени? Да, у каждого призрака есть Тень, разумный голос зла в его разуме. Тень каждого призрака – его темнейшие позывы, обретшие разум, голос и, время от времени, возможность получать контроль над оболочкой, которую она делит с оставшейся личностью призрака. Конечно, чем более порочна личность, тем сильнее Тень и тем легче ей брать контроль. Спектры, как я сказал, это призраки, чьи Тени стали доминирующими, стали их основными «я». И они не являются, если вам интересно, оптимальными спутниками в путешествии.

Небольшое уточнение о Спектрах и Тенях: они неотъемлемая часть Забвения, неотъемлемая часть Энтропии. Используя эту Сферу в их присутствии, вы питаете их. Вы даете им силы. Это, в лучшем случае, устрашающе, а в землях мертвых лучших случаев не бывает никогда.

Лабиринт и Великое Развоплощение

Сам Лабиринт – огромная сеть тоннелей, выгрызенная из вещества ничего величайшими из Спектров в начале времен – неописуем точно так же, как окружающий его шторм. В его нечистых стенах есть все – воняющие смертью больничные коридоры, склепы, где по капризу Спектров танцуют кости, штреки угольных копей, настолько сильно

вызывающие клаустрофобию, что даже сильнейшие души молят о проблеске благословенного света – и это составляет вечный лабиринт. Мне говорили, что Спектры используют эти декорации в маленьких мистериях и психологических драмах, называемых Страданиями (Harrowing), во время которых некая великая метафизическая власть дозволяет им терзать призраков их худшими кошмарами. Меня заставили принять участи в одном из Страданий – так я встретил Эмбера – и могу честно сказать, что ничего более гнусного я за свои годы не видел и не делал.

Мой проводник дал мне возможность своими глазами увидеть Великое Развоплощение. Я сделал это и раскаиваюсь по сей день. Предо мной была пасть Пустоты, и я мог чувствовать ее голод. Мимо меня по спирали вниз пролетали души – некоторые крича, некоторые молча. Все падали в непроницаемую темноту и ничего не вырывалось. Я чувствовал гипнотическую тягу, неутолимый аппетит, и обнаружил себя шагающим в Пустоту.

Меня удержала только рука проводника, и только потому, что я нужен был ему для другого.

Порочная Практика

Даже среди призраков сильна тяга к созиданию. Впоследствии, из-за нападений Спектров и воющих ветров Мальстрема, рожденных Бурей, призраки должны создавать предметы первой необходимости в загробной жизни, либо пасть в Пустоту. Эта судьба для них, буквально, хуже смерти. Они не видят, что по другую сторону пасти Забвения лежит перерождение. Они, скорее, будут цепляться за воспоминания о

том, что было, чем используют шанс перейти в иную жизнь.

Но, если подумать, я не могу их сильно винить.

Однако, для поддержания своего призрачного государства граждане Стигии делают нечто непростительное, порочное и чудовищное. Не удовлетворенные своим движением по Великому Колесу, они имеют наглость останавливать продвижение и других.

Вы еще не понимаете? Некоторые призраки отказываются двигаться. Они видят выбор, да, но отказываются от него. Но у других нет такого выбора. Также, по этой причине, у них нет разума, духа или любого другого проявления души, кроме физического. Волей и руками других призраков они стали *предметами*. Объектами. Мечи и подсвечники, пепельницы и предметы искусства – они все сделаны из душ! И не душ животных, нет – из душ мужчин и женщин! Все они ловятся и перековываются – или переделываются еще как-либо – любыми способами, которые порочнейшие из призраков лишают других воли и навечно запирают в облике инструментов.

Ужасно, не так ли? Почти хочется, чтобы Великое Развоплощение поднялось, подобно весеннему паводку, и поглотило всех, кто был ошибочно укрыт от него. Почти.

Вознесение

Это единственный источник надежды в землях мертвых. Дальние Берега, неисчислимо полные небесами и адами, ни в чем на него не похожи, насколько я знаю. Они копируют форму, но не функцию, даруя пейзажи небес или муки ада, не имея духовной силы чего-либо из них.

Но Вознесение есть. Это противоположность Забвения, подъем с Великого Колеса к… чему? Я не знаю. Я не был этому свидетелем, я этого не видел – я лишь слышал, как это обсуждали и передавали слухи.

Верю ли я в это? Почти наверняка. Даже Воплощениям надо откуда-то браться. Почему бы не из рядов мертвых? Но, может быть, я просто желаю чего-либо противоположного ужасу Великого Развоплощения. Но самой веры, думаю, вполне достаточно.

Путешествие в Подземный Мир

Итак, как можно попасть в Земли Мертвых? В целом, и вы, и я уже в Подземном Мире. Земли Плоти – тоже дом для мертвых, хоть и такой, где им не слишком приятно. Но это, скорее всего, не тот ответ, который вас удовлетворит. Вы хотите знать, как попасть в Земли Теней, Бурю и дальше, в места, где обитают призраки, и где вы действительно будете чужим. Итак, есть пара способов попасть в Земли Теней. Один сложный и один простой.

Самый сложный, скорее всего, и наиболее полезный. Через магическую практику *агамы*, ритуальный визит в Земли теней, предпринимаемый всеми моими коллегами, чтобы познать мимолетность нашей реальности. Она отделяет дух от тела и превращает, хоть и временно, в призрака. Во время агамы Оковами является само тело – оно достаточно ценно, чтобы удержать странника в землях живых, даже пока его душа странствует во владениях мертвых. При определенной удаче применивший этот метод может отправиться к сердцу Подземного Мира и вернуться с невероятным опытом, а также, осмелюсь отметить, знаниями.

Другой метод? Он гораздо проще. Вспомните чай, который я вам предложил, когда вы пришли, и который вы благодарно приняли. У чая был привкус миндаля, не так ли? Легкая горечь? Подумайте об этом и закройте глаза. В конце концов, я отметил, что второй способ попасть в Земли Мертвых много, много проще первого.

Космология

Подземный Мир или Земли Мертвых, состоит из нескольких слоев, подобно Нарнии. Земли живых называются Землями Плоти, и призраки туда попадают редко. Прямое воздействие на Земли Плоти в западном Подземном Мире является преступлением, и карается расчленением или хуже.

Земли Плоти от остального Подземного Мира отделяет завеса страх и неверия, называемая Саваном (он же Барьер). Чем более в определенном месте реальность обыденнее, тем Саван толще, и тем сложнее там призраку повлиять на Земли Плоти. Таким образом, бухгалтерские фирмы имеют толстый Саван, а заброшенные поместья среди гор обычно имеют тонкий Саван.

За Саваном находятся так называемые Земли Теней, истинные владения мертвых. Они точно связаны с Землями Плоти в плане фактического месторасположения, и там неясно проявляются земные здания и предметы. Призраки могут проходить через эти объекты Земель Плоти за счет одного уровня их призрачного здоровья (называемого Корпусом). С другой стороны, там же проявляются воспоминания о любимых предметах и зданиях, и они абсолютно плотны для призраков, подобно предметам, созданным в Подземном Мире. Призрак, заключенный в клетку в Землях Плоти, может просто пройти сквозь решетки и сбежать. Но если тюрьма сгорела и проявилась, как призрак здания в Землях Теней, то для большинства призраков ее стены будут непроницаемы.

Под поверхностью Земель Теней постоянно кипит вечный шторм, называемый Бурей. В Буре возможно все – от ловли на удочку забытых воспоминаний до ураганов из битого стекла. Будучи чем-то вроде гиперпространства под поверхностью Земель Теней, Буря

соединяет все места в Подземном Мире. Иногда шторм прорывается в Земли Теней. Это ужасающее событие называется Мальстрем. Небольшие разрывы в ткани реальности, позволяющие проходить между Землями Теней и Бурей, называются Нигилями (Nihil), а (редкие) безопасные пути через Бурю называются Проходами.

Через Бурю проще всего путешествовать призракам, владеющим Арканоем Аргос (Argos), а призраки без Аргоса и другие странники часто теряются в шторме или атакуются Спектрами и другими тварями.

В сердце Бури лежит титанический Лабиринт, населенный Спектрами. Есть легенда, что Лабиринт был выгрызен из материи ничего величайшими Спектрами, которые называются Малфеанами. Сходство между этими тварями и Нефанди с таким же названием активно изучалось многими магами, но удовлетворяющей связи провести не удалось. В сердце великого Лабиринта лежит Пустота, так называемая «Пасть» Забвения. Ничто, что попадало в Пустоту, еще не возвращалось – по крайней мере, об этом ничего не известно. Космология Эвтанатос утверждает, что Пустота – лишь последние врата на дороге перерождений, но если так, это адски пугающее препятствие.

В Буре энтропия работает как гравитация. Темные души и объекты обладают большей энтропией, и дрейфуют к Пустоте быстрее, чем чистые духом.

В Буре есть островки спокойствия и безопасности. Остров, наиболее знакомый призракам Запада – Стигия. Это название теперь синоним империи мертвых, которая управляется из этого места. У других культур в Буре тоже есть свои миры – Желтые Источники, Суар (Swar) и так далее. Имеющим связи с миром живых сложно, если вообще возможно, уйти далеко от них, чтобы добраться до Стигии. У некоторых призраков нет таких уз, и они могут путешествовать в Стигию свободно (хотя Земли Теней могут оказаться проблемой). Другим, связанным так называемыми Оковами, путешествовать сложнее. Для живых это путешествие часто невозможно.

Дальше в Буре находятся Дальние Берега – островки, изображающие множество преисподен или раев. Немногие забирались так далеко, даже среди мертвых, а из живых так не бывал почти никто. Говорят, что они связаны вратами с Загробными Мирами Астрала, но это лишь предположение.

Майя (Maya)

В усыпляющей темноте разума

сны вьют свои гнезда из того,

что оставляет на своем пути караван дней.

– Рабиндранат Тагор.

Скажите мне о каплях дождя, и я продам вам мигрень. Подышите в мое ухо, и я изрыгну радуги, в которых можно будет услышать всю мудрость Греции. Удивлены? Привыкайте. Если вы собираетесь отправиться в Грезу, то к несовместимому и противоречивому придется привыкнуть.

Вы уже много раз бывали в Грезе. Может быть, приключения казались вне вашего контроля, либо вы уже владеете тем, что смертные называют «управляемым сновидением», искусством путешествия по Грезе сознательно, а не инстинктивно. Может быть, вы даже пробовали астральное путешествие, известное как Hayimn, когда ваш разум переступает границы других спящих разумов и входит в общий Мир. Или, возможно, фея приглашала вас на одни из своих безумных танцев, опьянив вас достаточно, чтобы вы смогли разделить с ними источник их природы. И, конечно, вы читали книги. Много книг. И в каждой книге лежит семя грезы.

Вы сомневаетесь? Просто посмотрите на те орды, что встречают авторов на раздачах автографов, на миллионы тех, кто следит за выходом новых историй о похождениях вымышленных героев, неважно, насколько невозможными они могут быть. Посетите конвент любителей фэнтези, и увидите десятки и сотни тех, кто связал свою жизнь с творениями Толкиена, Лавкрафта, Стокера или Маккэфри. Посмотрите на себя – купив эту книгу, вы согласились разделить с нами нашу мечту.

Именно по этой причине я решил поместить свои наблюдения за грезами на бумагу. Не потому, что другие носители не смогут отобразить Грезу – изобразительное искусство и музыка передают суть Майи гораздо сильнее, чем писаное слово – а потому, что писательство *и есть* греза. Каждый раз, используя языки, мы придаем энергии созидания форму. Письмо – длительное воплощение этой формы.

Дженис Фрейал, Хронист Невозможного

Я задолжала этому человеку большую услугу. Хоть он (или она, я никак не могу догадаться) сомневался в необходимости описывать Миры Грез, я сумела уговорить Дженис дать мне пару тысяч слов по ним. Дженис предупредил/а меня, что чего бы он/а ни написал/а, когда я это опубликую это будет, фактически, неверно, хоть и поддержано совершенно противоположным образом. Я решила, что все равно размещу это. Если Дженис покажется раздражительной/ным, вините меня.

Это может казаться удивительным, но Дженис не Толкователь/ница Грез (хотя его/ее компаньон, Монако Сабине, принадлежит к ним). Многие мои знакомые – включая близкого друга, Смеющегося Орла, который вежливо, но твердо отказался участвовать – чувствовали, что Греза это слишком священная тайна, чтобы описать ее на бумаге. Судя по опошлению, которой его культура подверглась за время «истории», я могу его понять. Дженис, однако, искренне защищает сохранение Грезы. Судя по тому, что я слышала, в ней/нем сильно наследие фей, и он/а болезненно знаком/а с тем, как банальность может убивать.

Помимо всего прочего, заметки Дженис могут оказаться весьма занимательными. Просто не ожидайте, что получите подробную карту. Ее не существует. – *Алексис*.

Происхождение грез

Согласно многим авторитетам, бытие началось с грезы, с образа Единого, чьи устремления создали многих. Более человекоцентричные маги утверждают, что грезы проистекают из нас, а не откуда-то еще. Хоть это верно для ряда Миров Грез, чьи идеи стали реальностями в себе, большие части Глубокой Грезы кажутся старше человечества. Эти Миры, часто управляемые богоподобными существами, которые называются Онейрами (Oneira), могут быть источниками идей, которые затем становятся Мирами Грез. Вероятности так же эфемерны и так же замкнуты друг на друга, как сами грезы.

У меня есть три теории об Онейрах. Я не могу доказать их, поскольку не встречался с ними лично, но я могу сделать взвешенные предположения, основанные на том, что я заметил у других, меньших духах грез.

- **Первая**. Эти «Повелители Грез» являются воплощенными архетипами, живыми символами, описанными расплывчатыми человеческими словами. Старшие Арканы Таро, маски комедии дель арте, боги, которых мы обессмертили в названиях планет, мифы или психологические комплексы – все они происходят от вечных Онейр. В своих жилищах в Глубокой Грезе держат свои дворы Девственность, Отшельник, Искусительница, Бог Войны и многие другие, действующие своей силой на наше сознание, где мы питаем их своим воображением и позволяем и дальше становиться сильнее.
- **Вторая**. Эти существа имеют силу, которую мы им даем, но эту мощь не стоит недооценивать. Простое заявление «Я в тебя больше не верю» может изгнать Ночной Кошмар, но Повелитель Грез просто рассмеется «Но многие *все еще* верят…»
- **Третья.** Считая эти существа одновременно и символами, и живыми существами, мы можем больше узнать о себе, состоянии людей и самой вселенной.

Практикам я могу дать простой совет – будьте осторожны в том, что

вы делаете, куда идете и с кем говорите, пока путешествуете по грезам. Силы, которые вы тревожите, могут последовать и часто следуют за вами в реальный мир. Если мечта, в которую вы входите, не принадлежит вам, это может обернуться против вас самым неожиданным образом. И помните, что грезы могут стать кошмарами.

Миры Грез и как до них добраться

Проще всего достичь Майи, конечно – лечь спать. Естественно, как маг, вы захотите более рассчитанных планов странствий, поэтому тем, кто желает попасть в Майю, я советую обратиться к медитации. Обретя нужное состояние разума, вы сможете попасть в место между грезами, в Ближнюю Грезу.

Войти в грезу часто сложнее, чем проплыть туда же во сне. Некоторые шаманы могут войти в Майю в духовной форме, но большая часть из нас остается по эту сторону Большой Грезы, пока мы спим. Специализирующиеся на магии Разума, могут посылать свои сознания в эту Зону, путешествуя в Астрале. Выходя из своих тел, они устремляются вверх, через астральное небо в сторону Луны. Как только их окутывают облака, открывается путь в грезы.

Дороги в Майю идут через темные коридоры, мосты или тоннели, выводя или к пейзажу грез или к обширному, сияющему океану Эфира. (Либо другим местам – смотрите врезку).

Плывя, как жучок в 7-Up, вы можете увидеть, как мимо проплывают пузыри «воображаемы» - часто матовые, но иногда и достаточно прозрачные, чтобы можно было увидеть происходящее внутри. Отсюда опытный путешественник может пройти через оболочку и войти в сам Мир Грез. Попав туда, лучше быть умным. Выйти, как я говорил, часто сложнее, чем войти. Как только вы войдете в идущий сон, он станет и *вашим* сном, и он будет приспосабливаться под ваши действия и ожидания.

Покинуть чужую грезу может быть сложно. Если вы не пересилите другой разум, ваша судьба будет зависеть от него, и вы будете в его воле. Выйти из своего сна просто – если вас не захватит как-либо дух (а это *может* произойти…), то вы просто просыпаетесь. Учтите, что в момент между бодрствованием и сном образуется воронка, которая позволяет духам грез войти в наш мир. Большая их часть рассеивается через секунду или около того, но часть их может затаиться в темных углах комнаты, питаясь воображением и страстями, которые вы производите при бодрствовании. Не все они враждебны – некоторые, вроде Муз Страсти (Amore Muse), надо ценить и хранить – но о том, что сон может последовать за вами, помнить стоит.

«География» Грезы

Пытаясь определить границы Майи, я столкнулся с теми же проблемами, что и, без сомнения, авторы в других главах – Миры, которые я описываю, отказываются укладываться в определенные границы. Потому, примите то, что я скажу, как данность – ваши приключения там будут зависеть от вашего воображения, а не моих описаний.

Во-первых, Греза существует, как независимая реальность (Зона), связанная, тем не менее, с Умброй и материальным миром незримыми узами. В самой близкой части, она сталкивается с миром бодрствования химерической реальностью, которую феи считают домом. Хоть некоторые, обладающие зрением фей и могут увидеть окружающие их чудеса – дорожку золота на оживленном перекрестке или пещеру дракона в заброшенном складе – большинство смертных, даже магов, их не воспринимают.

Первый слой, иногда называемый Ближней Грезой (Near Dreaming), напоминает Пенумбру миров духов, но существует отдельно от него. Энергия этого «мира», называемая подменышами Гламуром (Glamour), превращает воображение в магию и существ, которые видит не всякий человеческий глаз. Эти творения – кантрипы (cantrip) и химеры (chimera), соответственно – имеют власть только над теми, кто их воспринимает. Поэтому, многие знакомые с подобной магией, кажутся окружающим сумасшедшими – да, даже для нашего «Просветленного» меньшинства. Недостаток воображения глушит эти силы до тех пор, пока не докатывается до границ самой Грезы. Этот феномен – причина редкости фей в современном мире, и объясняет, почему столь много людей «современного» мира сразу закидывает в более глубокие – и более беспокойные – Миры Майи. Нет буфера Ближней Грезы, который задержал бы их полет.

Дальше, в Дальней Грезе (Far Dreaming), в безграничном море возможностей плавают осколки воображения – Миры Грез (Dream Realms). Одни странники видят это место океаном, усеянным редкими островами, в то время, как другие видят себя в глуби этого океана, способные дышать, но вынужденные искать пузыри, которыми стали грезы. Я знаю шаманку, которая утверждает, что ее путешествия в грезы приводят ее в пустыню, усеянную блистательными городами, а большинство моих знакомых фей говорит о тродах (trod), дорогах, извивающихся по загадочной местности, полной чудесных приключений. Как в случае с другими особенностями Иных Миров, мы можем сделать вывод, что Дальняя Греза может принимать множество разных видов.

Миры Грез, также называемые *пейзажами грез* (Dreamscapes), принимают все воображение, которое человек вливает в них, и развиваются, чтобы соответствовать ему. В большинстве случаев, эти Миры существуют считанные минуты, а потом исчезают. Но

некоторые, сильные, могут существовать дольше, затягивая грезящего во вновь повторяющиеся грезы. Самые могучие из них – разделяемые множеством людей – обретают собственную «жизнь», становясь больше и сложнее с каждым грезящим, их посещающим. Со временем такие грезы становятся историями, затем – легендами и мифами. Со временем, они могут «осесть» в Средней Умбре и стать Мирами Мифов (описаны во второй главе) Именно потому книги – настолько могущественное изобретение. Они берут элементы письменности, символов и архетипов, смешивают их с воображением обширной аудитории и дают рождение мифологиям.

Появившись, Миры Грез парят, подобно пузырькам. Чем крупнее греза, тем больше и медленнее становится созданный ею Мир. Слабые пейзажи грез вяло парят между Астральной Умброй, Средней Умброй и Миром Мертвых. Хоть они остаются в Зоне, их содержимое отражает слой, который они пересекают, рождая загадки, сны о природе и смертные кошмары. Большие Миры склонны оставаться в более-менее определенном месте. Слой, в котором они «поселяются» влияет на весь Мир, и все странники чувствуют его мощь.

В недалеких частях Ближней Грезы Миры Грез разделены Горизонтом. По другую сторону этой мембраны находится изначальная часть Майи, которая называется Глубокой Грезой. Если бытие действительно выросло из грез, то фрагменты этого сверхъестественного находятся здесь, в массивных Мирах, *Онерах* (Onerae). В эти циклопические обиталища духов приносит безумных, лежащих в коме и бесстрашных. Немногие грезящие заходили настолько далеко, чтобы вернуться в мир яви. Даже феи избегают этого места. Здесь, мой друг, обитают настоящие драконы.

Описания грез

Как уточняют грезу? Подводят итог сверхъестественному? Измеряют зыбкие основы воображения? Это невозможно. Простая попытка сводит грезу до банальных слов и пустых метафор. Несмотря на это, вы, читатель, хотите изучить опыт, который получили другие, странствуя по Мирам. Даже когда мы можем найти ответы в нашей собственной памяти, мы остаемся неуверенными, пока те же самые места не окажутся описанными с хирургической точностью кем-либо из «авторитетов». Хорошо. Вместо того, чтобы описывать собственный опыт – которого я набрался столько, сколько меня это волновало – я предоставлю двум своим друзьям, Монако Сабине и Малколму, описывать места, которые они видели. Теперь прощайте, о храбрые волшебники!

Голливуд (Hollywood)[1]

Голливуд – это как быть нигде и говорить ни с кем ни о чем.

– Микеланджело Антониони.

Кто не мечтал стать звездой Голливуда? Каждый ребенок, каждый взрослый, кто хотя бы однажды смотрел кино, хотя бы один раз думал об этом, мечтал об этом, стремился к этому. Отрицать это – как отрицать то, что делает вас человеком, отрицать то, что заставляет вас стремиться к лучшей жизни, более счастливому житию, достижениям, просветлению, Восхождению.

Как нам всем известно, просто ничего не бывает, даже в мире грез. Впервые попавший в Голливуд должен пройти «прослушивание». Этот опыт – аналог кинопроб – оказывается для многих очень эмоционально насыщенным событием, в котором посетитель должен сыграть сценку. Тех, кто полностью выложился, отдался сцене, приглашают. Пройдя прослушивание, эти странники оказываются на киностудии Голливуда.

Одна главная улица, известная как Бульвар, проходит через весь Мир, исчезая в точке на горизонте. Там на чувства обрушиваются множество видов, запахов и звуков. Сначала одна музыкальная тема, потом другая, обрушивается на ваши уши, заставляя вспомнить фильм. Аналогично, на воспоминания давит какофония запахов – сигаретный дым, соленый морской бриз, порох – и все с чувствующимся привкусом грима, духов и воздушной кукурузы.

Монако Сабине

Голливуд, один из крупнейших и наиболее стабильных Миров Майи, плавает среди других пузырей грез, представляясь сияющими вратами в величие. Пройти в первый раз сложно, но попав туда, вас никогда не прогонят. Кастинг ждет. Докажите, что ваше сердце столь же велико, как ваша мечта, и вы прошли. Тогда начнется приключение. Но чтобы действительно понять Мир Голливуд, надо полностью осознать выражение «больше, чем жизнь». Моя подруга, Монако Сабине бани Толкователи Грез, делится своим пониманием Мира Культа Голливуда.

Бульвар полон статистов, каскадеров, рабочих сцены и бригадиров осветителей, толкающих стойки с костюмами или таскающих странный реквизит. Время от времени с крыши на спину коня спрыгивает герой вестерна и уезжает в закат, или проезжает полицейская машина с включенной мигалкой. Актеры, известные внешне и по имени, смешиваются со своим вспомогательным составом, разыгрывают любовные сцены, раздают воздушные поцелуи или валяются, пьяные, в канавах. Актеры являются здесь не собой, а наиболее известными их персонажами. Они пребывают в костюме, гриме и образе, а те, кто снимался в черно-белом кино – *черно-белые*. Я видела несколько Богартов и среди них была черно-белая версия Рика из *Касабланки*. По Бульвару разъезжает белый кабриолет Мерилин, а ее волосы перевязаны розовой косынкой. Джимми Стюарт, без Technicolor[2], пробегает по тротуару, крича «Эта прекрасная жизнь!». Его черно-белый вариант упрямо ругает красные блестки на бальном платье Джинджер, проходя мимо нее.

Эти персонажи исчезают и появляются, как будто чудесным способом получают и лишаются бытия. Карета Wells Fargo[1] может появиться за несколько кварталов от вас, проехать по улице, чтобы исчезнуть через несколько десятков метров дальше, будто скрывшись за невидимым занавесом. Люди появляются из ниоткуда, пробегают мимо и кивают, когда уже начинают исчезать. Хоть поначалу я нашла этот эффект раздражающим, он подходит сюрреалистичной атмосфере Мира. В некоторых случаях мой разговор с этими персонажами прерывался, когда они внезапно исчезали. Разочарование от встречи с вашим любимым актером или персонажем, который сразу же исчезает, особенно раздражает.

Мир сам проводит границу между персонажем и играющим его актером. Они все представлены здесь. Персонажи раз за разом отыгрывают свои сцены, свои жизни, свои триумфы и свои трагедии. Здесь, в Голливуде, они живут и дышат. Они могут говорить и думать, и их существование становится еще более трагичным из-за неизменяющихся событий, вокруг которых вращаются их сценические жизни. Неважно, сколько раз они их повторят, концовка никогда не изменится. Эти события проникают на Бульвар в пузырях сюжета, окружающих каждого персонажа. Я обнаружила, что вести беседу с этими автоматонами невозможно. Они так зажаты в историях, для которых были созданы, что не могут из них вырваться. Они говорят свои слова и видят лишь то, что им разрешил видеть режиссер.

Актеры, с другой стороны, не кажутся настолько зажатыми сценарием. Они могут общаться, как любой нормальный человек, видя в вас того, кто вы есть. Удивительно, но они и осознают, где находятся. Джеймс Дин рассказал мне об этом Мире больше, чем я узнала бы за 10 лет – и все это с его глубоким, хоть и полным ангста, пониманием состояния человека. Некоторые мои коллеги предполагают, что эти актеры – на самом деле привидения, которые, вместо того, чтобы уйти, как это происходит с большинством, были затянуты в Мир Голливуд. Я буду придерживаться этой теории, пока не будет проведено дальнейшее исследование.

Вдоль Бульвара вытянулись длинные ряды зданий, варьирующиеся от салуна до небоскреба. Эти постройки постоянно меняются. Фермерский дом может на глазах превратиться в аптеку на углу. Люди входят и выходят из построек и, похоже, суть здания зависит от окружающих его в данное время людей.

Вход в здание переносит в эпизод фильма. Однажды я по ошибке зашла в Мотель Бейтса[2]. Я обнаружила себя черно-белой, стоящей у подножия высокого холма и смотрящей на старый пасторский дом. Из самого верхнего окна на меня смотрела женщина. Позади меня был мотель, темный и зловещий. Женский крик ударил по мне и, недолго думая, я повернулась и ушла, откуда пришла.

Описание

Девушка с фермы в Айове, парнишка из Бронкса, женщина из универмага в Сан-Диего и мужчина, заполняющий таблицы в Билокси, мечтают об одном – стать звездой Голливуда. Даже удивительно, что поколения людей, из разных мест и живущих разными жизнями, столь многие неизвестные, благоговеющие перед кинозвездами, могут разделять мечту достаточно сильную, чтобы создать Мир в Майе. Когда я сидела в темном зале и смотрела разворачивающуюся на экране историю в компании множества безликих незнакомцев, я часто восхищалась ее магией. В эти два часа, если творцы волшебства сделали свою работу правильно, подавление неверия становится

заметным невооруженным глазом. На краткое время все знают, что супергерои могут летать, а девочка из Канзаса может отправиться в чудесное путешествие со своей собакой. Вместе посетители кинотеатров позволяют своим сердцам и разумам открыться.

Кинозвезды становятся богами? Удивительно ли, что столь много людей хотят стать частью этого? Жить в сказке, а не наблюдать ее на экране? Быть богом или богиней, которые, взмахом руки или взглядом, могут менять реальность, нам известную? Победить все неудачи и выиграть от совпадения, которое произойдет или может произойти только в кино? И под конец приключения остаться с великолепным макияжем или отпустить комментарий, который нарушит серьезность момента. Кто может обвинить человечество в том, что они делают эту «нереальность» частью своих грез, придерживаются этих сказок?

Средний Спящий, по прибытии, просто «погружается» в роль – для него Мир становится возможностью побывать в любимом фильме или переписать его, сделав звездой себя. Осмотрительный странник входит в пейзаж грез более надежным способом – он принимает на себя одну из главных ролей фильма. Если вы знаете, как развеять магию кинематографа, то сможете отойти от линии сюжета, когда дела запахнут керосином (если вы *захотите* – многие не хотят). Если же нет, то вы остаетесь там, пока фильм не дойдет до развязки. Это может быть интересное приключение, если вы к нему готовы.

Вне съемочной площадки посетитель становится другой звездой – это черта Мира, которая может быть еще интереснее, чем постановки. Пока странник остается «за сценой», его жизнь является ураганом предложений, пороков, отказов, триумфов, наград и разочарований. За одно посещение Голливуда вы можете пройти от взлета до падения, начиная от старлетки до забытой богини. Ощущения никогда не длятся долго, но они не менее опьяняющи, чем настоящие, и требуют гораздо меньше ожидания. Но помните, что такая «карьера» отражает легенды кинобизнеса, а не реальную киножизнь. Мечта, в конце концов, гораздо интереснее реальности.

Достопримечательности

Головокружительная природа Мира и его меняющиеся персонажи не дают точно указать какие-либо места. Но некоторые места остаются неизменными, несмотря на мириады перемен.

Прослушивание

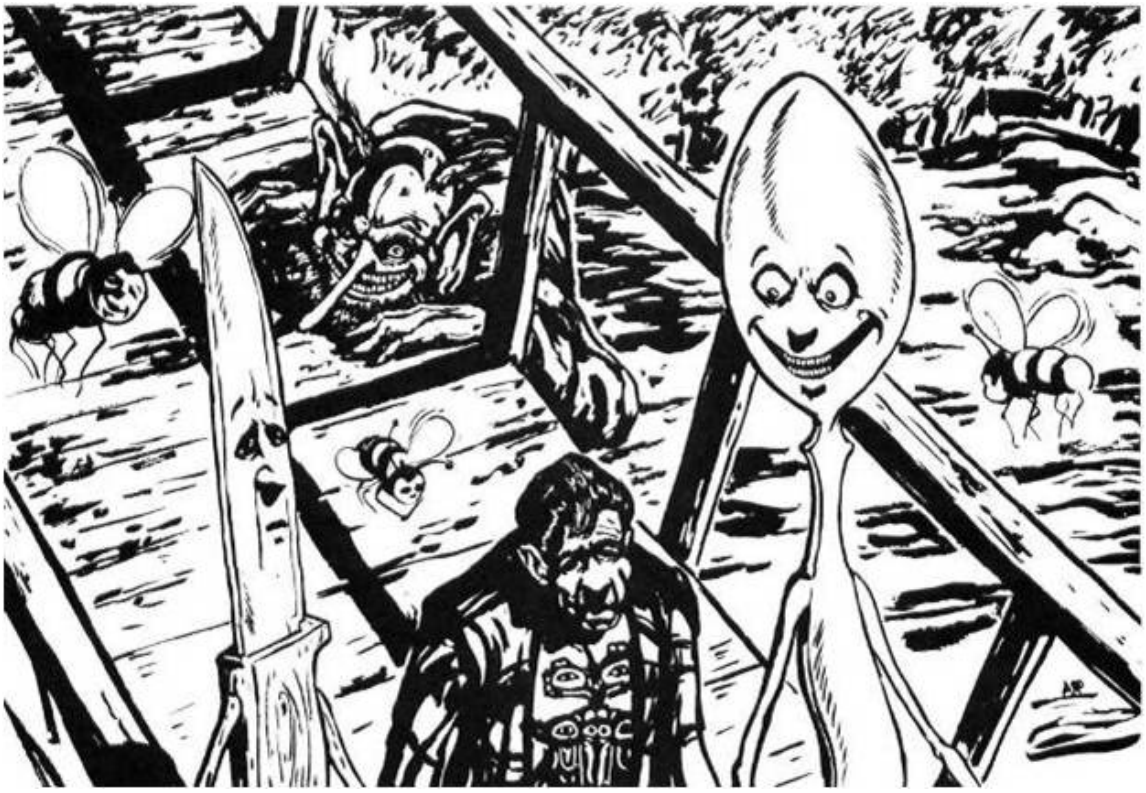
Как я уже говорила раньше, Прослушивание – вход в Голливуд. Это, скорее, момент, чем определенное место – и все, кто хочет войти, должны переступить этот порог. Я слышала, что этот опыт значительно разнится, в зависимости от посетителя. Для большинства – по крайней мере, они так говорят – это просто проверка пределов их воображения, ставящая их на сцену и требующая игры. Для меня это было большим.

На своем Прослушивании, я попала в самый эмоциональный момент своей жизни и должна была снова пережить его. Хоть в тот момент я этого не осознала, все прошло буквально за секунды. По мере развертывания ситуации, я ничего не могла изменить. Заранее заложенные слова слетали с моих губ, и я могла их контролировать не более, чем охватившие меня эмоции. Не нужно говорить, что я вышла, немного обескураженная, с другой стороны.

Я, несомненно, получила роль. Теперь, когда я попадаю в Голливуд, меня встречает толпа охотников за автографами и агентов, которые хотят представлять меня во время моего визита. Это достаточно странно, и поначалу я не знала, как реагировать. Суть, конечно, в том, чтобы быть милым со своими фанатами и холодным с агентами. Это вопрос отношения. Всегда заставляйте их желать большего.

Съемочные Площадки

Все здания, выстроившиеся вдоль Бульвара, увеличивающиеся и уменьшающиеся, меняющиеся местами, появляющиеся и исчезающие, представляют один фильмов из всех , созданных Голливудом. Съемочные Площадки существуют для всего – от пустынь Аравии до глубин океана, если действие фильма идет там. Некоторые постройки Бульвара приглашают посетителей внутрь и возрождают знакомые эпизоды. Там же находятся персонажи, эти живые призраки, вновь и вновь проживая свои роли, приходя и уходя, отрешенные от всего, кроме своих ролей. Я видела Дороти и Скарлетт О'Хару, Дарта Вейдера и Сару Коннор. Я узнала, и это должны узнать все странники, что входя в здание вы входите в реальность того фильма. Вы остаетесь чужим для него, но, все же, становитесь участником. Я смотрела свои любимые фильмы изнутри, содрогаясь от ужаса, крича от боли, страдая от любви… и все это было гораздо глубже, чем когда-либо, когда я была в кинотеатре.



В этом опасность посещения Голливуда – когда вы входите в пределы Съемочной Площадки, вы входите в историю. Духи грез принимают вам за одного из своих, и вскоре начинают считать частью истории. Это интересно, пока вы помните, что суть сюжета – Конфликт, обычно с большой «К». Каждое ощущение в Голливуде сильно и интенсивно, и когда вы часть действия, эта интенсивность опустошающа. Да, избегайте пуль, ножей, чудовищ и взрывов – они не просто ранят, они могут убить.

Одержимость Реальностью (ОР)

Я слышала рассказы о странниках, которые *становились* одним из персонажей истории, своего рода «одержимыми реальностью» (ОР). Подозреваю, это связано с состоянием разума странника в тот момент, когда он входит на Съемочные Площадки. *Излишне* близкая идентификация себя с персонажем, которого вы играете, может привести к полноценному случаю ОР, что может оказаться обескураживающим в лучшем случае и смертельным в худшем. Хоть все, кто входят на Съемочные Площадки, подвергают себя некоторому риску, то с жертвами одержимости реальностью все гораздо серьезнее – он полностью теряет контроль над сюжетом и должен действовать в фильме, как один из его персонажей. Как вы понимаете, если персонажу уготована смерть, то последствия оказываются катастрофичны.

Феномен одержимости реальностью кажется случающимся только на Съемочных Площадках, когда странник входит в одно из зданий Бульвара. Пережившие его описывают это ощущение, как крайнюю обескураженность. Они попадают в другое тело, в другое время, в другое место и в чью-то жизнь. Ими управляют могучие силы, и они

становятся зрителями, наблюдающими изнутри.

Разговоры с этими жертвами показывают, что как только начальная обескураженность проходит, вы можете обнаружить некоторую степень автономии и влиять на ход событий – серьезным усилием воли, конечно. Но это не рекомендуется, особенно если вам известно, что в конце фильма с вашим персонажем будет все в порядке. Зачем рисковать обращением ситуации против себя?

Съемочные Площадки кажутся не подверженными действию законов физики. Они вообще выглядят не как съемочные площадки, а как реальные места. Каждая занимает больше места, чем должно, исходя из ограничений зданий. Благодаря какой-то иллюзии солнце кажется настоящим. То, что должно быть не более 12 квадратных метров площадью, растягивается, становясь долиной, пустыней или океаном. Дожди действительно льют, ураганы и торнадо дуют, холод обжигает. В этом другая опасность Голливуда. В Голливуде не стоит недооценивать пули или быстро едущие автомобили. В кинотеатре они не способны навредить зрителям, но в Голливуде – могут.

Экология

Задокументировать «экологию» Голливуда невозможно. Странники должны быть начеку и не преуменьшать силы воображения. Персонажи и создания, населяющие Мир Голливуд, имеют все способности и навыки, показанные в их фильмах, что делает некоторых из них крайне опасными. Хоть то же означает, что злодеи промахиваются чаще, чем попадают (они определенно промахиваются чаще, чем герои), попасть в боевик с расчлененкой или мачистское кино – плохая идея, если у вас нет навыков это пережить.

Как я уже говорила, есть недоказанное предположение, что некоторые персонажи, населяющие Съемочные Площадки – призраки, актеры при жизни, не смогшие оставить Голливуд позади, когда умерли. Они смешиваются с персонажами, которых играли, часто снова входя в роль или играя бок о бок со своими персонажами, повторяя их слова и движения в печальной ностальгии. В отличие от коренных обитателей этого Мира, Эти призраки – не персонажи, которых они играли. Каждый из них – актер, личность, человеческая душа, какая она была при жизни, со всеми ее неудачами, страхами, привязанностями и неприязнями. Берегитесь их, ибо их эго и разумы могут быть могучими силами. Особенно если вы крадете их сцену!

Земля Нод (Land of Nod)

В соседней комнате был Майкл.

Когда Майклу было семь, мать его школьного друга

вселила в него смертный страх перед раком.

К сожалению, она не объяснила, что такое

рак на самом деле.

У Майкла были свои идеи.

– Алан Мур «A Time of Running» (*Swamp Thing*).

Земля Нод, подавляющий монстр, голодный не меньше, чем любой из прячущихся под детской кроватью, находится на вершине горы на границе с Миром Мертвых. В Земле Нод все детские страхи обретают плоть и спешат тебе навстречу. Если вы подумали, какими они были страшными в воображении, представьте, какими они становятся тут. Хоть Земля Нод и не была официально признана Миром Кошмаров, лично я думаю, что она к этому близка. Я – Монако Сабине, Толковательница Грез и частый посетитель Земли Нод.

У этого Мира есть интересная и опасная сторона, которую он делит с некоторыми другими – его воздействие распространяется за пределы его «физических» границ. Многие другие пейзажи грез имеют скрытые пути в этот вечный Мир - узкие петляющие дорожки с ужасными больными растениями на каждом их конце. За полтора километра или около того от границ Земли Нод наступают перемены. Как если бы кто-то подал вам на обед тарелку супа из пауков. Тем не менее, как только вы ступите на дорогу в Землю Нод, то сойти с пути уже невозможно. Чем дальше вы зайдете, тем более сонным начнете становиться. Вскоре тени начинают удлиняться, ходьба становится трудной, потом тягостной, затем – невозможной. Даже могущественнейшие из магов становятся жертвами воспоминаний детства. Если истории, которые я слышала можно принимать в расчеты, то наиболее могущественные маги оказываются самыми уязвимыми.

В конце пути тени удлиняются и растягиваются. Ландшафт тает, искажается и темнеет. Желание прилечь становится подавляющим. По небу проплывают квадратики света, вроде тех, что создает проезжающая машина. Они, обычно, последнее, что вы видите, перед тем, как заснете.

Описание

Когда я второй раз попала в Землю Нод, местность немного изменилась. Несомненно, она меняется и для других посетителей. Тем не менее, я попытаюсь показать вам, что такое Нод, или, по крайней мере, какой она была, когда туда попадала я.

Я проснулась в полной темноте. Что-то маленькое, меховое и с большим количеством лап, чем может иметь любое существо, пробежало

по моей руке. Громкие удары, постоянные и равномерные, похожие на шаги приближающегося гиганта, раздавались вдалеке, становясь все громче и ближе. Шаги затихли, и поворот дверной ручки создал узкую полоску света, примерно 9 метров в длину, которая появилась в темноте. Медленно, полоска становилась шире, освещая комнату. Всюду ползали и скользили змеи и пауки.

Когда полоска стала шире, с другой стороны двери раздался громкий раздраженный рык. Я решила удрать от него. Я скользнула в щель, обежала чудовище и помчалась навстречу солнечному свету. Передо мной расстилался луг, полный цветов и покрытый зеленой-зеленой травой. Его делил пополам ручей. Тропа вела меня через луг к мосту. Когда я шагнула и начала переходить, снизу раздался голос: «Стой. Кто осмелился пересекать мой мост?»

Земля Нод, как мы привыкли ее называть, это воплощение сказок (читайте «страшных историй»), которые в детстве слышал каждый, и ночных страхов, что отравляют детей по всему миру. Здесь странник обнаружит живую, когтистую и кусачую версию чудовища, о котором он забыл годы назад, когда вырос. Не стоит недооценивать этих тварей, Детские Страхи и Ночные Кошмары – они разорвут вас на части. Кто, как не дети, имеют настолько сильное воображение?

Самая обескураживающая сторона этого Мира – все кажется больше, чем должно быть. Мир был создан восприятием детей, а окружающий их мир кажется больше, чем мы, взрослые, помним.

История

Злая ведьма и Красная Рука, едящий детей великан и Черная Простыня, голодный волосатый монстр и гроб на колесиках, бука и бабай, волк, Кровавая Мэри и Пиковая Дама… список можно продолжать долго. Сколько страхов мы вселяем в своих детей? Сколько из них оставляет постоянные психологические шрамы? Сколько ночей они лежат без сна, боясь пошевелиться или высунуть даже палец за край постели, в страхе перед живущим под кроватью? Сколько раз тьма становилась живым существом, жаждущим детской плоти? А сколько раз сами родители становились чудовищами, приходящими вредить детям?

Дети обладают могучей магией, и их воображение не ограниченно культуризацией и рациональностью взрослых. Вера детей не замутнена. Удивительно ли, что один из самых больших и опасных Миров Грез был порожден страхами и убеждениями детей?

Достопримечательности

Каждый ребенок боится своего. Эти страхи, в свою очередь, влияют на наши приключения в Нод. Мое пребывание в этом мире отражало достаточно обычное американское детство. Я могу только гадать, какие формы примут кошмары детей Боснии. А воображение, как вы теперь

знаете – это материал, из которого состоят пейзажи грез.

Дом (The House)

Дом, классическая «постройка с привидениями», находится на верхушке холма над лугом с цветами, о котором я рассказывала ранее. Его наружные стены – черные, а ставни покрашены белым. Обходя его снаружи, можно заметить, что хоть он кажется квадратным, как любой обычный дом, внешних стен у него на самом деле пять. Вся трава вокруг дома – желтая и вялая. Все окна темные, и размещены на фасаде так, что напоминают глаза и рот. Парадная дверь открывается сама по себе, а потом захлопывается – и запирается – позади. Весь первый этаж – гостиная, в которой есть дверь в подвал. Спальня и ванная находится на верхнем этаже. Там же находится ход на чердак.

Гостиная. Изнутри дома всегда кажется, что снаружи темно. В гостиной все стены занимают окна. Странно, но они отличаются от тех, что видны *снаружи*. Одну сторону комнаты закрывают французские двери. Все окна занавешены тяжелыми портьерами. Рык снаружи безошибочно указывает на скорое нападение. Во тьме за окнами светятся красные глаза. Одно из окон может неожиданно резко открыться, позволяя сильному ветру разметать занавески. Вспышка молнии подсвечивает готовящееся войти чудовище.

На второй этаж ведет длинная лестница. Она скрипучая, металлическая и открыта снизу. Дотянуться до вас снизу и схватить может все. Затем, место позади и под лестницей оказывается окутанным неестественно черной тьмой. Время от времени в темноте можно услышать шорохи, чмоканье и дыхание.

Второй этаж. Кто бы ни предположил, что дети считают свою спальню самой безопасной комнатой в доме, он не прав. Окно всегда темное, там всегда ночь, но во тьме виднеются красные глаза, и *нечто* скребет когтями по траве. Спальня кишит чудовищами – под кроватью, в ящиках комода, на потолке. Особенно опасайтесь странной куклы клоуна, сидящей в шатком кресле. Она не такая забавная, как кажется.

В ванной у стены стоит огромный унитаз. Из чаши исходит странное зеленое свечение. Время от времени на поверхности воды булькают огромные пузыри. Не играйте с чудовищем из унитаза. Рядом, в большой керамической ванне находится зияющий слив. Из дыры раздается странное бурление и стоны. Из него лезут всякие твари и высовываются чешуйчатые руки, готовые утянуть за собой все, до чего дотянутся.

Чердак и подвал. Помните страх, который испытывает ребенок, просовывая свою маленькую уязвимую голову в темное загадочное место? Не ходите на чердак. Если шорохи и красные глаза вас не убеждают, то тогда, возможно, подействует тьма. Через проем опускной

двери в потолке проникает квадрат света, но за его пределами не видно ничего. Слышимые сначала в дальнем углу шорох, рык и царапанье начинают приближаться к вторгшемуся в его владения, пока когти не протянутся в квадрат света. К этому времени вы медлили уже слишком долго.

Подвал, в свою очередь, самое опасное место во всем доме. Там, внизу, чудовища живут в стенах, скрываются в затененных уголках и, особенно, под лестницей. Они могут проникнуть через земляной пол и схватить всякого, проходящего мимо. Под потолком, в паутине, синят гигантские пауки, а с подоконников смотрят крысы. Разложенные повсюду ящики и коробки создают прекрасные места, чтобы прятаться, и лабиринт, чтобы блуждать. Подвал освещается одной голой лампочкой, которая постоянно качается, заставляя бегать по полу и стенам тени. Одного угла свет не достигает. Там земляной пол обрывается в бездонную яму, из которой еще никто не выбирался. Посетителя не предупреждает ничто – яма похожа всего лишь на тень на полу. Ходите осторожно.

Больница (The Doctor`s Office)

Находящаяся недалеко от Дома на другом холме, нависающим над кукурузным полем, Больница напоминает строгое старое поместье. Знак на воротах говорит просто – «Больница». Ароматы внутри тошнотворны. Это тот запах больницы/стариков/болезней/ антисептиков, который ввинчивается в нос и не уходит днями. Приемная полна прокаженных и ветхих стариков, угваздавших свое белье. На лужу крови на полу никто не обращает внимания.

Врач здесь – ужасная карикатура, с широким ртом и большими усами, как у сома. Его белый халат покрыт странными пятнами – бледно-красными, желтыми, зелеными… Он носит с собой холодные металлические инструменты, которые в 4 раза больше, чем должны быть. Когда бы он ни приближался, он кажется искаженным и вытянутым, как будто вы смотрите на него через выпуклую линзу. Чем ближе он подходит, тем больше кажется. Его рука, вытянутая, кажется огромной в сравнении с остальным его телом. То же самое происходит, когда он наклоняется – его голова становится непропорционально большой, в сравнении с отдалившимся телом. Он любит тыкать, колоть и осматривать ваши интимные места.

Похоронное Бюро (The Funeral Parlor)

Рожденное, несомненно, из страхов детей, видевших похороны, это место кажется непереносимым даже для взрослых. Одного запаха, когда вы проходите через гигантскую парадную дверь, достаточно, чтобы погнать вас искать солнечный свет. Находящееся по другую сторону леса, Похоронное Бюро снаружи выкрашено в черный цвет. На главном входе в ряд выстроились гигантские колонны. Это здание пропитано печалью, затеняющей солнце даже без туч.

Внутри расстояние искажается. Чтобы попасть куда-то нужна целая вечность, даже если бежать со всех ног. В вестибюле находится с десяток людей, мужчин и женщин, одетых в черное. Их лица опухли, мокры от слез и крайне печальны. Потом они поворачиваются к вам, все сразу, и их взгляды становятся тяжелыми, обвиняющими. Их пальцы указывают на вас, как копья, их руки вытягиваются, обнимая, ощупывая. Их объятья каменные. Тела пахнут плохо. Затхло. Мертво.

За скругленными дверьми ждет другая комната. Между возвышающими рядами стульев тянутся бесконечные проходы. Другие люди, похожие на серые статуи, неодобрительно смотрят со своих неудобных сидений. Все взгляды сходятся на вас, а руки подталкивают вперед – твердо, настойчиво. Вонь увядших цветов окружает вас густым туманом, а звуки органа отдаются на вашей коже, как лапки пауков.

В конце прохода на помосте стоит огромный черный гроб. Крышка снята, но помост слишком высок. Неважно, насколько вы можете быть высоким, платформа возвышается над вами, маня к себе. Чтобы заглянуть внутрь вы должны встать на узкий краешек. Руки позади вас не примут отказа. Вы должны заглянуть в ящик.

Труп внутри не приятен, но знаком. Подумайте о любимом – любом любимом – и он будет внутри, весь в грубом макияже и пыльной одежде. Под одеждой что-то шевелится. И этого много.

Черви. Все полно червей.

Школа (The School)

У двухкомнатной школы, неподалеку от яблони, кирпичные стены, потрескавшийся асфальт и полуразвалившаяся игровая площадка позади. На площадке толстый мальчик больше двух метров ростом ходит со сжатыми кулаками, ища, к кому прикопаться. Группка смеющихся девочек выпускают зубы и когти, хихикая над своей жертвой, даже срывая с нее плоть.

Добро пожаловать обратно в школу. Она так же ужасна, как вы помните.

Время от времени звонит колокол, больно отдаваясь в ваших ушах. Учительница, уродливая старуха со злыми глазами и грубой речью, держит в одной руке металлическую линейку, безжалостно избивая ею непослушных мальчиков и девочек. По комнате постоянно летают учебники, врезаясь во все, что окажется на пути. Когда звонит колокол, все высыпают на площадку. Все, кроме несчастной жертвы, которую отправили в кабинет директора.

В конце длинного пустынного коридора находится дверь в кабинет директора – большая, угрожающая. Изнутри мягко играет похоронный

марш. Дверь открывается сама по себе, становясь шире и выше, по мере того, как внутри разрастается тьма. Изнутри, из тьмы, раздается рык. Затем, из ниоткуда, высовывается чешуйчатый палец с желтым, обломанным ногтем, и манит вас внутрь. Инстинктивно вы знаете, что будет больно.

Экология

Землю Нод населяет множество странных и опасных созданий. Духи Грез, известные как Детские Страхи и Ночные Кошмары, лезут в поле зрения, принимая ту форму, которая кажется уместной в данный момент времени. Некоторые из них даже следуют за вами домой, и на следующую ночь встречают вас чуланом, полным теней. Никто не иммунен к кошмарам Мира или несомой ими беспомощности. Дети много видят, но понимают мало. То, что будет для взрослого совершенно естественным, то для ребенка окажется пугающим и отталкивающим. Каждый полуслышный звук, странная тень или необычный запах порождает страх. И все детские страхи оказываются здесь.

Среди них:

Волки

Собаки страшные – большие, вонючие и агрессивные. Они откусывают пальцы мальчикам и пожирают внутренности девочек. Все знают злую собаку во дворе, питбуля, дрессированного психованным наркоманом, или добермана, который пробовал человеческую кровь и которому понравилось. Волки еще хуже. Всем известно, что они поедают детей и разрывают домашних животных на куски. В глубине леса вой волков, готовых сожрать неосторожного ребенка, забредшего в лес ночью, звучит, как знамение конца и погибели. Вы можете видеть их глаза, угольно-красные и голодные, горящие во тьме у подножия кровати или за окном. Когда вы останетесь одни, они придут за вами. Огромные. Голодные. И коварные, как сам Сатана. Не пытайтесь бежать. Уже слишком поздно.

Насекомые

Извивающиеся, блестящие, с большими рогами и жуткими жвалами. Вы когда-нибудь задумывались, почему девочки вообще боятся насекомых? Все потому, что всем насекомым известно, как найти ваши потайные места, складочки и мягкие части, а потом вцепиться в них своими ядовитыми клыками и уйти внутрь, закапываясь вглубь до тех пор, пока ни один врач (*даже* врач!) не сможет их вытащить. А потом они начинают жевать, медленно, болезненно, распространяя яд по вашим внутренностям, прокладывая путь к вашему сердцу. Не смотрите вниз – на ваших туфлях пауки. Не смотрите вверх – пчелы недовольны, что вы разрушили их улей и не собираются слушать оправданий. Насекомые везде. Даже в кровати…

Страшный Человек

Вам говорили, не разговаривать с незнакомцами? Говорили? А теперь смотрите, что вы натворили. Страшный Человек, его полная клыков улыбка и хлопающее пальто ждут. Иногда он бродяга, иногда – гопник из трущоб. Иногда он чудище из фильмов, которые смотрит по телевизору Старший Брат с друзьями. Иногда он полицейский с дубинкой и баллончиком слезоточивого газа. Иногда он Папа, или Дядя Фред или Дедушка. У Страшного Человека много лиц, и иногда они слишком знакомы…

Война

Что падает с небес в охваченных войной землях, убивая братьев, сестер, друзей и родителей? Что колотит в дверь ночью, выкрикивая приказы или срывая ее с петель и утаскивая Папу в тюрьму? Что гудит в углу, как сирена, и говорит голосом, похожим на тысячу громов? Дети Белфаста, Сараево, Сомали и восточного Лос-Анджелеса знают, как зовут это чудовище. Это Война.

Война делает воздух слишком плотным, чтобы дышать, заставляет отцов кашлять кровью, а матерей сжиматься под ударами солдат. Война заставляет ночь взрываться криками, а магазин – трястись в летящих кусках стекла и человеческих тел. От Войны гудит в животе, а кончики пальцев превращаются в кровавую кашу, когда рядом проходят танки. Хуже всего, Война растет в вас, царапая вашу душу, пока однажды вы не накормите Войну мертвыми телами. Это, возможно, страшнейший, отвратительнейший дух во всем Теллуриане – детское представление о Войне во всей красе.

В Земле Нод Война обрушивается сверху, как черное облако, опускающееся на землю. Больше похожая на бурю, чем на чудовище, Война опустошает местность, а потом уходит. Война приходит с потемнением. Потом поднимаются сухие ветра, а воздух заполняют далекие звуки сирен. Через секунду местность кишит солдатами. От земли поднимается красная дымка, кровавый туман, который цепляется за кожу и выворачивает желудок. Начинается кошмар, боль без конца, без источника, без причины. Вскоре она затихает. Затихает, оставляя покой смерти, и обещает вернуться еще раз.

И, к слову о смерти…

Театры Грез Подземного Мира (The Underworld's Dream Theatre)

We sheltered here,
But now the tide of beauty
Has dispersed.
We once were home

But now are cast away.

The ballrooms caved
The pillars crumbled into dust.
And we are playing still
The chords to call the angels
From their thrones.

– The Changelings, «Earthquake in Versallies».

Привет. Ты проснулся? Нет? Это неважно. Ты это прочтешь либо днем, и сочтешь наркоманскими глюками, либо когда будешь спать, и, скорее всего, забудешь, когда проснешься.

Даже не знаю, чего мне тут распинаться.

Да, хорошо, я знаю, почему – что-то там о просвещении наших собратьев. (Ха! Кто это тут неумело иронизирует? *Tres, tres gauche*[3]!). Тем не менее, вряд ли ты будешь меня слушать или поверишь, даже если выслушаешь. Никто не верит старому бедному Малколму.

Да, да, это я. Малколм. Я маг. Крибле-крабле-бумс, и ты сидишь на листе кувшинки, распевая современную попсу и так далее. К счастью, меня попросили рассказать вам о Мирах Грез Мертвых, маленьких театрах снов, где призраки любят ставить любительские версии *Оклахомы* и *Карусели*[4].

Чертовски прямо. Я был слишком нетерпелив со всем этим. Смотри, я был в Мирах Грез, ты был в Мирах Грез – черт возьми, возможно, каждый, кого ты знаешь, был там. Уточняю – каждый человек с интересной личностью, которого ты знаешь. Получается, это трое или четверо твоих знакомых. И ни одного члена семьи, скорее всего.

Итак, откуда начать? С начала? Почему бы и нет. Слушай внимательно, я не люблю повторять.

Песочные Человечки (Sandmen)

Первое о чем я должен тебе рассказать, это Песочные Человечки. Нет, убери этот комикс, ты, буквально мыслящий засранец. Я имею в виду мертвых. Призраков. Да, они называют себя Песочными Человечками, и я не имею понятия, почему. В любом случае, это неважно. *Действительно* важно то, что они любят проникать в спящих людей, аккуратно вытаскивать их из тел и приводить в Миры Грез. Суть в том, что даже люди вроде меня (я не пытаюсь оскорбить тебя, я понятия не имею, Пробужденный ты или нет, поэтому не выпрыгивай из штанов), которые могут иногда видеть призраков, не всегда замечают приближение этих фантомов. Я имею в виду, обычно они не появляются, пока ты не заснешь, поэтому высматривать их – в любом случае, та еще идея, но знаешь, что… Извини. Я заболтался? Забудь.

Что я пытался сказать до того, как был столь грубо прерван – ты не заметишь приближения Песочного Человечка, но увидишь его (или ее), когда он унесет тебя на крыльях грезы. Это не общее о них мнение, но, похоже, они все ходят к одному и тому же портному. Большая их часть задрапирована в старые сны и тому подобное, что делает из них сущих оборванцев. Чем новее кусочек грезы на них, тем ярче он выглядит. Некоторые из них похожи на светлячков, гарантирую.

Куда ты попадешь

Как только Песочный Человечек вынет тебя из тела, ты можешь попасть в одно из двух мест. К сожалению, ни одно из них – не маленькое кафе в Париже с цветущим вокруг миндалем, скрипачом на улочке неподалеку и… Я опять заболтался? Ладно, извиняй.

Первое место, куда он может вас затащить, это Земли Мертвых,

которые они называют Подземным Миром. Это не самое приятное место, и собственность ценится на легендарном уровне. Кто-либо затянутый туда призраком сам становится суперпризраком ненадолго, оказываясь не менее крутым, чем самые отвратные привидения. Обычно призраки могут догадаться, что странник еще живой, и, как правило, обходят их по широкой дуге. Ревнуют, наверное…

Но большинство Песочных Человечков не нанимались тебе в экскурсоводы. Нет, когда они похищают смертного, это делается, обычно, ради их целей – задержи дыхание, сейчас сделаю объявление – ради целей их, кхем, *Искусства*. Именно так – с большой буквы и курсивом, если вы удивлялись. Нет, это не какой-то магически термин призраков. Дело в том, что даже мертвые могут оказаться претенциозными, одержимыми ангстом, ублюдками.

В чем Песочные Человечки лучшие – так это в создании того, что они называют *пейзажами грез* (dreamscape). Они делают маленькие миры, маленькие сцены, что существуют *вне* их Подземного Мира, и куда призраки вымечтывают проход. Просто подумайте – любое место, любое время, любая обстановка. Даже мертвым нужно отдыхать.

Кроме того, эти маленькие умные Песочные Человечки наполняют свои театры актерами, сюжетом, декорациями и так далее. Актеры, преимущественно, это другие призраки – требования профсоюза, насколько я понимаю – но частенько они затягивают туда и живых, как «Особого Гостя Этого Выпуска». Обычно, несчастный идиот не понимает, что происходит. Все, что ему известно – он видит особенно яркий сон. Часто призраки собираются просто для того, чтобы понаблюдать, как звезда сцены мотается от неудачи к неудаче, как в комедии положений. Иногда они принимают активное участие, и живые становятся персонажами заднего плана. Все по-разному.

Пейзажи грез

Местность грезы называется пейзажем грез. Этот термин применяется ко всем грезам, будь то тщательно построенное Песочным Человечком сооружение, или представления строителя о тропическом рае. Песочные Человечки могут работать с самой реальностью грез, знаете ли – вашей, моей, их собственной – и переделывать ее, как захотят. Это сила, за обладание которой большая часть магов, вампиров, оборотней и других всякоразных Пробужденных созданий готова была бы *убивать*. Но большинство останавливается перед умиранием за нее. Жаль.

Большая часть пейзажей грез существуют не дольше, чем пузырь пены на гребне волны во время шторма. Кто-то закрывает глаза, видит сны (которые, кстати, и вызывают пейзажи грез к существованию), а потом просыпается. Хлоп! Пейзажа грез нет. Сказке конец.

С другой стороны, когда пейзаж грез строит Песочный Человечек, то строит он на века. Они почти как BBC, как я понимаю – постоянно переделывают декорации, меняя и улучшая их понемногу, чтобы они выглядели чуть иначе. Несомненно, сложные вещи требуют от Песочных Человечков слишком много работы, чтобы избавляться от них, как только нужда пройдет. Поэтому, я уверен, в каком бы метафизическом месте они не находились, оно до краев забито забытыми и пересыпанными порошком от моли пейзажами грез, равно как и теми, что Песочные Человечки используют немного чаще.

Оказавшись в пейзаже грез, ты как-то понимаешь, что находишься уже не в Подземном Мире. Это не значит, что твои Сферы будут работать там как-то лучше – как все работает, зависит от конкретного пейзажа грез. У каждого свои правила, в зависимости от целей созданной грезы. Не ищи много помощи у своих маленьких глупых заклинаний Жизни в Шоу Ужасов, например – если призрак, управляющий этим конкретным кошмаром, не захочет дать тебе возможность повоевать.

Да, кстати – не дайте себя в пейзаже грез убить. Это плохо, очень плохо, и даже Песочные Человечки не способны проконтролировать кошмар, в который ты погрузишься. Призраки называют их Страданиями, и, сказать честно, это полный отстой.

Не спрашивай меня, *как* это работает. Я понятия не имею. Я просто рассказываю тебе, *что* это.

Известные пейзажи грез

Есть четыре или пять пейзажей грез, о которых в Подземном Мире знают буквально все. Это не значит, что они там бывали, или имеют хотя очень смутно знают, на что это похоже – скорее, каждому известно название и на что оно должно быть похоже. Даже я не видел их все, но ниже приведу краткие описания, согласно самым ходовым слухам.

Шоу Ужасов (Horror Show)

Поверь мне, ты не захочешь туда попасть. Я был там, и там становится все хуже каждый раз, как я туда возвращаюсь. Шоу Ужасов – основное место для любого рода кошмарных спектаклей, с небольшими вставками необычного. Там есть и мрачный готический замок, и лавкрафтовский провинциальный городок, руины городов – и так далее. Хуже места только население. Они – Песочные Человечки, обосновавшиеся там более-менее постоянно, и проводящие свои не-жизни, играя один ужас за другим. Они в него хорошо вписываются – не скажешь сразу, что когда-то они были человеческими душами.

Амфитеатр Старейшин (Amphitheatre of Elders)

А вот это не видел никто, кроме самих Песочных Человечков.

Предположительно, он выглядит, как великий театр в Афинах, который использовался для дионисийских мистерий, но полностью отремонтированный. Все большие шишки Песочных Человечков используют его как место встреч – по крайней мере, так говорит слух. Немногие Песочные Человечки вообще находят путь в Амфитеатр, только наиболее доверенные.

Будуар (The Boudoir)

Да, именно здесь они делают *те* сны. Даже мертвые иногда становятся… несколько страстными, и именно здесь ставят лучшие спектакли для утоления тех прекрасных плотских позывов. Большая его часть, имейте ввиду, не для больших аудиторий – там выступления более личны и интимны. Сердце этого маленького пейзажа грез – романтический пляж, где всегда закат, чайки не гадят на голову, а песок не попадает в неприличные места. Кроме того, в стратегических местах там имеются зеленые луга, богато обставленные спальни, низвергающиеся водопады и цветочные поляны. С одной стороны пейзажа грез – закат, с другой встает луна. По сути, любые слезливые романтические истории для обывателей, которые вы можете представить, ставились в этом конкретном пейзаже грез хихикающими Песочными Человечками, для удовольствия любящих подглядывать мертвых.

Кносс (Knossos)

Слухи об этом месте озадачивают меня. Это лабиринт, огромный, циклопический лабиринт, и Песочные Человечки населили его чудовищами. Но он и не украшен, как кносский дворец, чего будет ожидать любое разумное существо. Ни быков, ни гигантских колонн – ничего такого не имеется. Зато есть бесконечный лабиринт, населенный снарками, буджумами[5] и другими опасностями, которых постоянно требуют Песочные Человечки. Я понятия не имею об его предназначении, но если вам когда-либо снились кошмарные сны, о том, как вы заблудились в лабиринте и не можете выбраться, то вы, вероятно, видели Кносс.

Озеро (The Mere)

Подменыши просто определенно должны быть связаны с этим местом. Оно магическое, и это одно из мест, сон о которых мне нравится. Небольшое, в сравнении со, скажем, Кноссом, Озеро – просто пруд, окруженный лесом. Тут всегда ночь, над деревьями висит полная луна, а небо украшает россыпь звезд. Ивы на берегах озера пышны и зелены. А озеро? Великолепно. Его поверхность мягка и всегда зависит от настроения смотрящего – оно или затянуто в молочно-белый туман, или совершенно чисто. Я очень рекомендую погрезить о нем, когда они устраивают над его поверхностью бал. Вальс с королевой, умершей 400 лет назад, когда туман окутывает твои лодыжки, а призрачные музыканты играют… могло бы быть и хуже.

Вот и все. Я рассказал тебе абсолютно все, что знал – хоть это и не много. Теперь это знаешь и ты. Приятных снов.

Миры Парадокса (Paradox Realms)

Безумье сильных требует надзора.

– Уильям Шекспир, Гамлет.

Когда я думаю о Мирах Парадокса, мне вспоминаются пауки, которые живут под водой в пузырьках из их собственной слюны и воздуха. Многие такие Миры есть в Глубокой Умбре, плавающие там, как пузыри. Не понимаю, почему кому-то может понадобиться связываться с ними. Не то, что бы я противоречил себе, но именно этим я и занимаюсь. Я изучаю и описываю Миры Парадокса, надеясь когда-то в будущем лучше их понять, освободить тех, кто пленен ими, и найти способы избежать Парадокса вообще.

Мое имя – Алехандро Мануэла, и я глава команды Сынов Эфира, чьей задачей является лучшее понимание Парадокса через глубокое изучение этих Миров. Мы наблюдаем и изучаем. Иногда мы активно занимаемся каким-либо Миром, и иногда нам даже удается освободить запертого там мага, прокалывая пузырь и освобождая Теллуриан от возмущения. Каждый Мир должен рассматриваться, как уникальная для решения загадка. Здесь лежит истинный вызов нашему делу. Предубеждениям тут не место.

Космологические причины, эффекты и места, либо такие миры уже рассматривались в этой книге. Меня попросили рассказать про три Мира Парадокса – самый древний, самый большой и самый ужасный. Существуют еще десятки, а то и сотни других таких Миров, висящих между Горизонтом и Бездной, подобно елочным украшениям. На некоторое время, возможно, на месяц, или около того, земного времени, маг, заключенный в такой Мир, может обдумать свои действия, которые довели его до такой судьбы. Если такое происходит, Мир освобождает его и исчезает. Странно, но когда это происходит, жертва отправляется прямо на Землю, хотя его «траектория» может закончиться в части света, противоположной той, откуда его забрали. Но через относительно краткое время эти «украшения» обрывают свои связи с Землей и уплывают в космос. Шансы вернуться из Мира Парадокса после такого очень невелики.

Тюрьма Рагнира (Rugnir`s Crib)

Поговорим сначала о Тюрьме Рагнира, старейшем из Миров Парадокса, нам известном. Вы можете представить себе совершенную Рагниром оплошность, которая создала бы Мир Парадокса, впервые обнаруженный 1000 лет назад и существующий до сих пор? Теории выдвигались веками – иногда убедительные, иногда совершенно нелепые. *Что* же нам известно? Нам известно, что Рагнир был вождем викингов. Об этом нам говорят метки на его теле. Нам известно, что он использовал магию Жизни – об этом говорит природа Мира Парадокса. И нам известно, что он никак не проявляет себя. Об этом нам говорит выражение его лица.

Этот Мир Парадокса не только один из старейших, он еще и один из самых интригующих. Поскольку он существует уже так долго, мы можем узнать, как Миры Парадокса меняются с течением времени. Тюрьма Рагнира развивалась веками. Запись открывшего его говорит, что когда-то это был большой Мир – достаточно крупный, чтобы первооткрыватель мог войти и побродить там, пока Рагнир болтался внутри. В последние десятилетия мы наблюдали, как он ужимается, пока тот не прилип к Рагниру, подобно второй коже.

В этом Умбральном амниотическом мешке Рагнир зачинается, растет, живет от младенчества к старости, умирает, рассыпается в прах и зачинается вновь. Все это происходит за несколько дней. Одни ученые говорят, что века такого существования свели Рагнира с ума. Но другие с ними не согласны – мои коллеги и я считаем, что повторяющаяся жизнь Рагнира едва ли смущает его. Он не демонстрирует никаких признаков сумасшествия во время своих юности и зрелости. Он никак не показывает внешне, что ему больно или его заботит происходящее с

ним. Раз за разом перерождаясь, его личность поддалась Парадоксу. Это не то же, что и безумие. Но это же и означает, что он никогда не вырвется из Мира, в котором он заключен. Он не учится во время своих жизней. Напротив, может показаться, что его личность была сокрушена, сделана непостоянной повторяющимися циклами жизни. Мне кажется, он забыл свою изначальную жизнь.

Некоторые мои коллеги работают с ним над этим. Они постоянно ставят разные предметы, которые могут послужить стимуляторами, перед пустыми глазами. Они остаются с ним от момента его «рождения» до самой его смерти. Используя предметы и яркие карточки, они надеются возродить его мыслительный процесс и вернуть ему разум. Они знают, что это займет много времени, возможно, тысячи его жизней, но их цель остается прежней – вернуть в момент, когда он поймет свое положение и сделает попытку спастись. У них есть прогресс – недавно он улыбнулся. При определенной удаче, вскоре он начнет думать.

Войти в Мир, вообще, возможно, но не рекомендуется. Один Ученый, желавший коснуться Рагнира, обнаружил, что его рука уходит через кожу в самого Рагнира. Прежде, чем он смог закричать, затянуто было почти все его тело. Один из его спутников сумел ухватить его за ногу и выдернуть наружу. Ученый провел несколько месяцев позе эмбриона, посасывая палец и раскачиваясь из стороны в сторону. И до сего дня он отказывается обсуждать его опыт проникновения в Тюрьму Рагнира.

Глупость Флекмана (Fleckmann`s Folly)

Крупнейшим из Миров Парадокса, который мы обнаружили до сего дня, является Глупость Флекмана. Он находится в Умбре, неподалеку от Санандреасской Неудачи. Его породил маг по имени Теодор Флекман, когда использовал Сферу Энтропии в попытке утопить Калифорнию в океане. Он приобрел участок земли, который стал бы новым пляжем. Не нужно говорить, что он был сумасшедшим задолго до того, как попал в личный ад.

Глупость Флекмана напоминает формой сосиску 100.5 километров в длину и 13.26 километров в ширину. Хоть он и сжимается примерно на 15 километров в год с момента своего появления в 1906, это до сих пор самый большой узел на ткани Теллуриана. Взгляд на Мир снаружи дает панорамный вид на засушливую местность. Его разрезают длинные расщелины, идущие параллельно оси длины Мира. Чтобы в него войти, достаточно ступить на любую его часть.

Попав внутрь, посетитель сразу заметит изменения от спокойной местности до опасной зоны катаклизма. Почва находится в постоянном состоянии перемен, она вздымается и проваливается. Большие куски камня и земли вырываются из-под его поверхности, сдвигая валуны и разбрасывая грязь. Стоять в Глупости Флекмана очень сложно, и еще

сложнее – выйти наружу живым. Там ли еще Флекман или нет – остается неизвестным. Никто никогда его не видел, но сомнительно, что он до сих пор не похоронен где-то в слоях камня и глины, а также, что он не выберется однажды, когда земля вывернет себя.

Амнезия (Amnesia)

Это приводит нас к ужаснейшему из Миров Парадокса. Даже я никогда не ходил туда. Двое их трех, кто это делал, вернулись полностью измененными. Мы не знаем, как этот Мир появился, и до сих пор спорим об его природе. Большая часть моих товарищей считают, что он появился, когда некий маг неудачно использовал Сферу Разума. Но я пришел к другим выводам.

Маги, которые попадали туда – а их было немало, могу уверить – страдают от формы полной амнезии. Я опросил множество людей, которые намеренно или случайно входили в Амнезию, и теперь не могут вспомнить, кто они и зачем они тут. Некоторые вновь Заснули, их Пробуждения были полностью забыты. Одно это указывает на то, что Амнезия не связана с Искусствами Разума. Простых Эффектов Разума недостаточно, чтобы развеять Пробуждение.

Затем, серьезное интервью выявляет у выживших системный психоз, при котором они верят, что являются кем-то иным – в плане карьеры, расы, пола. Их воспоминания кажутся полными и хорошо собранными. Некоторые мои коллеги предполагают, что этот феномен можно объяснить реинкарнацией, выдвинув теорию, что с потерей воспоминаний об этой жизни разумы магов потянулись назад до самых недавних жизней, которые они *помнят*.

Я не согласен с этой теорией. Я думаю, этот Мир Парадокса был сформирован комбинацией Сфер, включая две или все, из приведенных далее – Дух, Связи и/или Время. Этот феномен, такая комбинация элементов редко встречается в Мирах Парадокса. Или, вернее будет сказать, редко верно диагностируется. В Амнезии эти несчастные души выдираются из их тел и заменяются людьми из других мест и времен. Это наводит на серьезные размышления о других страдающих от амнезии, в реальном мире. Они тоже жертвы этого Мира Парадокса? Были ли они вырваны из своих обычных жизней и помещены в чужое тело, находящееся посреди Умбры? Неудивительно, что многие из них впадают в шок в тот момент, когда начинают понимать, что чего-то изменилось.

Маги, вышедшие из Амнезии при своих жизнях и разумах, рассказывают о странном, сюрреалистическом месте. Все затягивает дымка – не так, как туман, но достаточно, чтобы затруднить осмотр окружающей обстановки. Цвета смешиваются воедино и соединяются, чтобы образовать движущуюся картинку. Из разных цветов образуются люди – то одетые в деловые костюмы, то в военную униформу, то в

одежду ковбоев. Здесь мимо проезжают багги и конный экипаж, а за ними следует синий «Корвет» и черная «Модель Т». Небоскребы превращаются в вигвамы и иглу, которые становятся фермерскими домами. Горящая на костре ведьма превращается в девушку в блестящем красном платье, а потом тает в мальчика в красной тележке. Никто, покинувший Амнезию при своем разуме, не может описать этот Мир лучше.

Но во всех разнящихся описаниях повторяется один и тот же эпизод – все видят ангела. Все говорят, что он парит над ними, его голову окружает гало золотых волос, а сам он одет в развевающиеся прозрачные одежды. Его крылья описываются, как снежно-белые, всегда развернутые и густо покрытые перьями. Мы назвали его Амнастай (Amnasthai), и считаем, что это дух Парадокса этого Мира. Есть только одно сообщение о появлении его вне Амнезии. В тот момент он опустился на мага, обхватил его руками и унес в Умбру. Мы можем предположить, что он принес его сюда.

Существуют сотни других Миров Парадокса. Некоторые, вроде тех, что я уже описал, существуют достаточно долго после своего появления, в то время, как большинство просто закрываются и уплывают в Глубокую Умбру. Хоть мы и стараемся вытаскивать плененных этими Мирами, мы призываем всех читателей избегать самого феномена, который рождает эти места. Используя магию, делайте это мудро и с хорошими намерениями. Жертвы Парадокса, которых я видел или встречал – достаточно наглядный урок, который мне нужен.

Полая Земля (The Hollow Earth)

> Сторонники альтернативных реальностей – не ученые, и не должны пытаться быть учеными. Они творцы и созидатели мифов для постоянно меняющейся культуры, и должны уважаться за свои способности поэтов, шаманов, шутников и рассказчиков.
>
> – Вальтер Кафтон-Минкель, Подземные Миры[6].

Публикуй или пади, говорят в ученых кругах. Я думаю, это подойдет? Ну, это не имеет значения. Важно распространить эту информацию по Традициям так широко, насколько это возможно. У нас еще может быть время – едва-едва.

Я – профессор Геод. Это не настоящее мое имя, но это сейчас не важно. Я получил несколько званий в известных университетах, и являюсь членом ряда влиятельных обществ. Что более важно, я геолог, заядлый спелеолог (не спортсмен – спелеологам постоянно приходится

спасать этих любителей!) и на хорошем счету у Сынов Эфира. Я публиковался в *Парадигме* и других значимых журналах.

Этим проклятым омертвителям миров из Покорителей Бездн почти удалось совсем уничтожить это место, закрыв известные входы. Сейчас они начинают узнавать, что к истине были открыты другие пути, и обнаружение проходов к Внутренней Земле с последующим стиранием ее из существования, как это было проделано с космосом – лишь вопрос времени. Мы не можем позволить этому произойти. Не в этот раз. Внутренняя Земля очень важна.

Профессор

Ниже приведена копия записи голосового журнала. Профессор Геод согласился на интервью, но сожалел, что записывание всего отнимет слишком много драгоценного времени у исследований. Тем не менее, я одобряю его идеи, и надеюсь, что когда-нибудь сумею сама попасть в описанный им фантастический мир.

Краткое примечание. Мой соавтор и соредактор Диндейн выдвинула теорию, что Полая Земля, на самом деле, является Незримым Миром Материи. Исходя из предлагаемого профессором Геодом тезиса «альтернативной Умбры», я думаю, в ее мнении есть смысл. Между ними определенно должна быть связь. Кроме того, можно считать, что оба этих Мира соединяют порталы. Был ли каждый из них когда-то частью Земли? Я думаю, это не маловероятно. Может быть, когда-нибудь профессор сможет представить нам некоторую связь, которая поможет нам понять их взаимодействие.

Но, может быть, это лишит их всего интереса.

Они уже убедили большинство людей на Земле, что планета – это не более, чем расплавленное ядро, покрытое километрами скал. Они использовали свои инструменты, чтобы изучить ее, определить состав и создать теории о тектонике плит. Но Полая Земля – истинный и проверяемый факт. Эта бледная имитация, Мир Горизонта, притворяющийся Внутренней Землей, может быть предназначен для того, чтобы сохранить все, что мы сможем спасти, когда Покорители Бездн сумеют закрыть ходы на полюсах, но он не выдерживает никакого сравнения с оригиналом. Подобно хорошо известной Умбре Земли, которая окутывает планету и саму атмосферу, Полая Земля – это Внутренняя Умбра, превосходящая материальные границы Земли, занимающая то жен пространство, но доступная только тем, чей взгляд на мир позволяет такую идею. Представьте! Целая новая Умбра *внутри* Земли, и мы можем быть первыми, кто признает ее таковой. Это стало работой моей жизни.

Вы можете верить мне, когда я скажу, что Всемирная Паутина не

имеет никакого отношения к паутине тоннелей, дорог, пещер и проходов, которые можно обнаружить под поверхностью Земли. Многие, конечно, никуда не ведут. Но есть и другие – они интересны и ведут в миры, которые вы едва ли можете себе представить.

Прежде, чем я продолжу, дайте мне убедиться, что я тщательно проверил все запоры внутри и вне моей лаборатории, которая защищена толстыми слоями стали, цемента, свинца, стекла и алюминия, чтобы через них не проникли лучи контроля мыслей деро. Деро? Я расскажу о них позже.

Вход во Внутреннюю Землю

Я всегда считал, что Льюис Кэрролл был в чем-то прав. Если переход в верхнюю Умбру кажется требующим воли и умения, то во Внутреннюю Землю, кажется, может попасть почти любой дурень, которому случится провалиться в нужную дыру. Этим я хочу сказать, что физическое перемещение в Полую Землю не только единственно возможно, но и куда более вероятно, чем духовное. Барьер, отделяющий Внешнюю Землю от ее Внутренней Умбры пугающе тонок в определенных местах, и больше похож на Дымку (Nebulous Curtain), чем барьер.

Этот феномен существует, несомненно, благодаря существованию слухов и опыта личных встреч многих не-Пробужденных. Не все истории о затерянных мирах, секретных подземных крепостях пришельцев или столкновениях с древними расами исходят из анналов Традиций. Многие из них подтверждены так называемыми «сумасшедшими» и писателями научной фантастики, которым удалось установить какого-то рода контакт с обитателями Внутренней Земли.

Я отойду от моего изначального намерения привести описания различных способов входа во Внутреннюю Землю. Давайте я начну сначала.

Во-первых, и самых важных, вы должны понять, что Внутренняя или Полая Земля – не определенный Мир, в который можно попасть определенным способом путешествия. Это целая Умбра. Хоть некоторые места той Умбры и сходны, большая ее часть не менее разнообразна и удивительна, чем весь остальной Теллуриан. Он подобен ТАРДИС-у Доктора Кто, который внутри больше, чем снаружи, и только дурак будет утверждать, что знает больше, чем небольшой уголок этого обширного места – или даже большинство входов в него. Боле того, порталы, что ведут во Внутреннюю Землю, никогда не явны – большинство людей просто проходят мимо них, не подозревая, что небольшая смена перспективы позволит им пройти *сквозь*, даруя вход в чудеснейший Мир под их ногами.

Те, кто стремится попасть во Внутреннюю Умбру, могут проделать это физически и не физически. И Северный, и Южный Полюса все еще

сохраняют свою незримую связь с Внутренней Землей – так называемые «дыры на полюсах» - несмотря на постоянные попытки стереть их с лица Земли. Использовать компасы и тому подобное, конечно, бессмысленно, но эфирные очки сработают просто великолепно, показав вам нужный проход. Доступ могут дать и некоторые вулканы, а также подводные проходы, хотя они требуют уникальных способностей к навигации. Один из самых необычных входов находится в техническом этаже под фундаментом одного здания в Нью-Йорке, доступном только на определенном лифте. Те, кто нажмет нужную комбинацию клавиш, проедет мимо подвала и выйдет в глубоко пещере, которая ведет вниз, к Внутренней Земле. Но этот ход использовать *не рекомендуется*, потому что он лежит слишком близко к логову деро.

Но по своему собственному опыту надежнее всего пройти через Дымку и попасть во Внутренние Миры проще всего через обширную сеть тоннелей, лежащую под поверхностью Земли. Когда-то они неразрывно тянулись от Китая до Индии и, оттуда, прямо в Европу, затем под океанами до Южной Америки и вплоть до Канады. Различные сдвиги почвы, в результате землетрясений и рождения новых вулканов, разрушили многие тоннели, запечатав многие входы. Уже невозможно уйти под землю в Азии и выйти в Америке. Хотя если пройти по Внутренней Земле до другого выхода, такое путешествие будет возможным – и гораздо более быстрым, поскольку расстояния внутри не всегда такие, как снаружи. В конце концов, все дело в выборе правильной дороги, что приведет вас туда, куда вы хоте попасть.

Например, один из входов на Северном Полюсе ведет в пангейский рай динозавров, мамонтов и джунглей, который мы назвали *Биотопией*, или Затерянным Миром №3. Если пойти другой дорогой, то попадешь в забытую страну *Эдем*, где между четырьмя реками обитает раса просветленных гигантов. Вход на южном полюсе ведет к *Радужному Городу*, хорошо известному аванпосту *Агарты*, которая, в свою очередь, другой внутренний Мир. Агарта была, когда-то, утопической страной, населенной загадочными монахами Горо и описанной Джо «Удачливым Скунсом» Россом, популяризовавшего деяния Дока Эона и его Ужасающего Трио. Пути в Агарту включают в себя проходы на северном полюсе, систему глубоких пещер на Тибете и древнюю подземную дорогу в Перу. Хоть с конца Второй Мировой Войны этот Мир никто не посещал, есть общее мнение, что туда сбежали несколько значительных нацистских ученых, и развернули там тайные лаборатории и фабрики, призванные создать в ближнем будущем Четвертый Рейх. Мы можем только надеяться, что загадочная магия Разума монахов Горо сможет сдержать их, пока связь с этим Миром не восстановится.

Арийцы, атланты и лемурийцы, которые живут в различных поселениях в Полой Земле, могут предложить странникам поездку на их летательных аппаратах, которые обитатели поверхности внесли в категорию НЛО. Более доверчивые Спящие могут верить, что их забирали на Марс или Венеру, но, на самом деле, они никогда не

покидали Земли.

Как можно увидеть из примеров, желающие путешествовать под землю во плоти должны или знать, куда они идут, или положиться на шанс во имя Истинной Науки и познания. Но есть, конечно, и другие способы.

Тяготеющие к традиционным способам, могут использовать для пересечения Дымки те Сферы, которые применяются для перехода через Барьер. Они, предположительно, дают тот же Эффект, что и при переходе во Внешнюю Умбру, превращая нас в дух (как противоположность падения в дыры и посещения Полой Земли во плоти). Интереснее всего путешествовать по Внутренней Земле в Подземоходе (Innercraft). Созданный на основе практически той же технологии, что и наши Эфиролеты, Подземоход пронзает эфир, который пропитывает Полую Землю. Пройдя Дымку, Подземоход питается световой энергией внутреннего солнца.

Внутренние Миры

Хоть я и посвятил жизнь исследованию Внутренней Умбры, мои познания о мириадах Миров, что лежат за Дымкой, далеки от исчерпывающих. Нижеприведенные выдержки из моих путевых дневников описывают три Мира, которые я посетил лично.

Одна сторона едина для всех Внутренних Миров – внутреннее солнце, которое некоторые местные обитатели называют «Дымящимся Богом». Это солнце не всегда похоже на сгусток энергии. В некоторых местах оно является лишь странной люминесценцией, которое дарует Внутреннему Миру свет и тепло. В других, оно восходит и заходит (или так кажется), подобно внешнему солнцу. В некоторых солнце в небе всегда, погружая весь Мир в нескончаемый полдень.

Мои путешествия не были достаточно долгими, чтобы узнать, занимает ли каждый из Миров свою нишу (подобно тем, что находят в других Умбрах), или они являются частями обширного, но разделенного целого, что охватывает внутреннюю поверхность Земли (как бы прилипнув к внутренней части скального основания), либо представляют собой планеты, парящие в эфире, окружающем внутреннее солнце. Я знаю, что в каждом из Миров гравитация действует по-своему, и лучше всего знать, в каком вы Мире до того, как попытаетесь подпрыгнуть и швырнете себя прямиком на солнце!

Биотопия (Затерянный Мир №3) (Biotopia (Lost World №3))

Необычность этого похожего на Эдем Мира сразу обрушивает на все чувства путешественника то, что можно описать лишь словом «рай». Слово «зеленый» с трудом описывает тысячи видов цветов, которые имеются у густой, покрывающей все растительности. Там и тут, яркие пятна пурпурного, желтого, алого и синего угрожают перегрузить

зрение, только начавшее понимать, что внешний мир бледнеет в сравнении с этим подземным изобилием расцветок.

Воздух тут влажный и полный запахов живой материи – букеты ароматов цветов и трав, густой мускус животных, насыщенный, почти материальный запах незагрязненной почвы и запах естественного гниения. В сочетании, это свежесть, что остается незагрязненной вонью выхлопных газов или химических веществ. Температура приятная, составляя примерно 24° Цельсия весь год, хотя сезон дождей длится четыре месяца и вымачивает все насквозь.

Поначалу, все кажется тихим. Шумы, связанные с шумом и гамом современного мира, тут, к счастью, отсутствуют. Но тишина только маскирует истинную симфонию звуков, которая составляет постоянный аккомпанемент путешествиям по Биотопии. Рев динозавров, гудение лохматых мамонтов, боевой клич доисторической хищной птицы поддерживаются постоянным гудением насекомых и перекличкой небольших птиц, населяющих эти величайшие из джунглей.

Конечно, опасностей тут не меньше, чем красот. Вряд ли может быть по-иному там, где присутствует, в общем-то, доисторическая обстановка – хоть и перемешанная с современной фауной и флорой. Один из высочайших папоротников покрыт тонкими, как волос, листьями, которые режут, как нож. А прекраснейшая черно-пурпурная орхидея выделяет ядовитую пыльцу (за неимением лучшего термина), которая может ослепить или задушить неосторожного, решившего понюхать цветок. Отдаленное громыхание и густо-красные облака говорят об активности Боротоку – вулкане, доминирующем над местностью. Прекрасные синие бабочки, размах крыльев которых достигает метра, делят небо с ужасающими зубастыми птерозаврами, чьи крылья раскрываются на 15 метров. Прекрасные протолошади бегут по покрытым травами равнинам Мира, в то время, пока мирные травоядные камптозавры разрываются и пожираются семиметровыми острозубыми аллозаврами.

Хоть динозавры и являются самой впечатляющей угрозой Биотопии, населяющие этот Мир первобытные племена представляют другую опасность для странников, не привыкших к общению с обществами, обычаи и традиции которых значительно отличаются от принятых на поверхности. Подобно тому, как ныне вымершие существа нашли убежище в Биотопии, культуры, исчезнувшие с лица Земли, кажутся благоденствующими в его изобильных объятиях. Это почти как если бы Мир предоставлял покровительство всем тем забытым и «мертвым» сообществам, чье разнообразие превосходит наше собственное, и которые, к сожалению, были уничтожены алчностью эксплуататоров Технократии. Либо так, либо Биотопия, фактически, является источником, из которого произросла жизнь на поверхности.

История

Истории о возникновении многих древних культур начинаются с саг о том, как их люди появились на поверхности Земли после путешествия из ее глубин, выбираясь из лона Матери-Земли, чтобы объявить внешний мир своим по праву. Те же, кто отказался покидать свой первый дом и решил остаться, стали чудовищными пародиями на самих себя, искаженными конвульсиями «родовых схваток» Земли. Потом, позднее, когда разгромленные остатки тех благородных народов, что отправились на поверхность, ушли из мира, который больше не терпел их присутствия, они столкнулись с одичавшими потомками своих предков. Потому, несмотря на многочисленные завлекательные истории о забытых культурах, в Биотопии сейчас существует две группы разумных существ – Огони (Ogoni), которые никуда не уходили и выродились в дикарей-каннибалов, и Вибасса (Wybassa), которые вернулись в свой первый дом, когда их культура была разрушена. Это состояние дел превратило Биотопию в поле битвы двух радикально противоположных стилей жизни.

Достопримечательности

Модассай (Мать джунглей) (The Modassai (Mother of Jungles)

Вибасса называют Биотопию *Модассай*, или «Мать джунглей». Это подходящее описание для огромного дождевого леса. Подобно земным аналогам, этот лес наиболее густ у рек и охотничьих троп, являющихся единственными способами передвижения по самому лесу. В самих джунглях друг на друга накладываются несколько слоев ветвей, потому что высокие деревья перекрывают маленькие и, в свою очередь, накрываются еще более высокими видами. Лианы, мхи, вьюнки и тому подобное обвивают стволы крупных деревьев и образуют нижний растительный полог, похожий на гигантскую паутину. Это дом больших кошек и небольших рептилий, птиц и насекомых, обезьян и грызунов. Динозавры сюда заходят редко, хотя некоторые племена Огони и Вибасса основали жилища на средних и нижних слоях ветвей, где проходят звериные тропы.

Под густым лиственным покровом джунглей растительность истончается, и потому путешествовать по земле возможно, так как в глубоком полумраке процветает немногое, кроме гигантских грибов. Но большинство разумных избегают перемещений по земле, так как это дает спрятавшимся врагам возможность атаковать сверху. Некоторые капли дождя проходят сквозь листву. Солнечный свет – очень редко.

Долина динозавров (The Valley of Dinosaur)

Это название несколько ошибочно – все равно, что назвать Канзас фермой. Эта местность – обширная изогнутая равнина с чередующимися холмами, поросшая высокой травой рощами высоких деревьев. Равнина пересекается двумя большими реками, вытекающими из горных районов близлежащего огромного дождевого леса и гряд голых скал,

ограждающих долину с севера. Также, в Долине имеется большое болото и пугающий, довлеющий Боротоку, Дымящаяся Гора. Эта обширная местность, спускающаяся к гладкому спокойному морю, населена многочисленными динозаврами, мамонтами и доисторическими водными тварями. Динозавры, некоторые из которых часто достигают 30 метров в длину, правят этой долиной.

Путешествия тут требуют огромной осторожности. Местность сама по себе строит препятствия, хотя передвигаться тут проще, чем по Модассаю. Основная опасность тут вырастает из привлечения внимания хищников долины или выхода на путь крупных травоядных (многие из них не обращают внимания на надоедливую суетящуюся «мелочь» под их массивными ногами). Панические бегства тоже представляют собой опасность для путешественников в местах, населенных стадными животными, в то время, как попытки сплава по рекам могут привести к встречам с плезиозаврами и гигантскими речными змеями.

Дымящаяся Гора (The Smoking Mountain)

Боротоку вздымается на 2000 метров над равнинами, образующими Долину динозавров. Вулкан, который местные называют «Сердитый» - огромный, угольно-черный конус, исчерченный красными потоками лавы. Темно-алое сияние подсвечивает небо вокруг вулкана, который часто выплевывает в него облака черного дыма, пепла и углей. Ходят слухи, что Огони приносят жертвы «царю-горе», и варьируются от обычных историй о пленниках, скидываемых в жерло, до насаживаемых на кол и сжигаемых часть за частью. В последнем случае упоминают, что головы сохраняют и кидают в вулкан для удовлетворения желаний «бога». Никто этих слухов не подтверждал, насколько мне известно.

Деревня рыболовов (Village of Fisherfolk)

Одно из племен Вибасса живет вдоль берегов Коконивабы (Kokonowaba), «Великой Змеиной Реки», километр за километром змеящейся через Модассай. Кокони (Kokoni), или Змеелюди, живут щедростью реки. Их немногие поля удобряются, когда разливы реки выносят на них питательные вещества. Кокони выглядят достаточно пугающе, так как это люди со змеиными головами. Хоть у них есть волосы (которые они достаточно прихотливо укладывают, в стиле, похожем на древнеегипетский), их кожа покрыта крохотными чешуйками, как у змей. Также, их глаза – как у змей, с узкими вертикальными зрачками и мигательной перепонкой. Самое поразительное – длина их раздвоенных языков, которые они используют, чтобы выказывать определенные эмоции или объяснения смысла их речи друг другу. Они нашли нехватку такого приспособления у меня большим недостатком при объяснении чего бы я ни хотел им сказать. Они владеют некоторыми языками поверхности, но с шипящим акцентом, делающий их речь почти неразборчивой для непривыкших.

Кокони используют копья и сети, чтобы ловить рыбу, черепах и речную птицу. Панцири черепах становятся их чашами, небольшой утварью и украшениями, перья служат для набивки матрасов и украшений, а речные растения дают им мягкую массу, из которой они делают подобие войлока для своих одежд. Мужчины и женщины разделяют все обязанности, по очереди охотясь, работая на земле, рыбача, занимаясь ремеслами и ухаживая за детьми. Их общество построено на взаимном доверии и обязанностях. Ложь, обман и воровство считаются ужасными преступлениями против интересов племени, как целого, и творящих их Кокони изгоняют или убивают.

Кокони почитают речных змей, хоть эти рептилии весьма ядовиты, и держат многих дома – в плетеных укрытиях на берегах реки. Они готовят смертельные яды, которыми смазывают наконечники копий при охоте на крупную дичь и на войне. Если член племени кусается змеей, то это потому, что он занкору (zankoru) (нечист). Если он исцеляется, то считается очищенным. Если нет, то его нужно вернуть отцу змей, чтобы обновить дух. Они не делают противоядий от яда змей, и считают мысль об этом отвратительной. Ежегодно во славу змей устраиваются праздники, с танцами, песнями и пирами. Во время сезонов дождей Кокони переносят свои вещи на платформы на деревьях, и закидывают сети и удочки в проносящиеся ниже воды. На верхних ветвях деревьев они держат каноэ, и используют лишь, когда воды наводнений делают невозможным перемещение пешком.

Пещеры Изуродованных (Caves of Misshapen)

Над Долиной динозавров возвышается откос, пронизанный пещерами. Там живут Покотан (Pokotan), одно из племен Огони. Некоторые из крупнейших пещер уходят далеко вглубь скалы и ведут к

подземным водам. Хоть эти пещеры удивительно сухи и удобны для жилья, они очень опасны для находящихся в них. Хоть они и кажутся прекрасным убежищем для диких Огони, стены пещер испускают токсичное радиоактивное излучение. Племя подверглось серьезным мутациям, выразившимся в страшных уродствах, пониженном интеллекте и повышенной агрессивности. Желают ли они остальных сделать подобными себе, или считают уродование других своим священным долгом – неизвестно. Как бы то ни было, Покотан похищают и пытают чужаков, придавая им облики, схожие с их собственным. Подобные пытки включают в себя переламывание костей, выворачивание суставов и другие жуткие методы, которые часто уродуют и разум пленных. Как только пленные значительно изменяются, они становятся членами племени (с условием, что они переживут начальные пытки), или приносятся в жертву богам Покотан.

Экология

Биотопия является сложной экосистемой, существование которой возможно только при наличии никогда не заходящего внутреннего солнца. Влажная атмосфера Биотопии, в сочетании с постоянным жаром Боротоку и множеством термальных источников, создала обстановку теплицы, в которой растения приобретают невероятные размеры. Это дает как пищу, так и обиталища для множества травоядных видов, включая динозавров и другие виды, исчезнувшие на поверхности. Травоядные животные, в свою очередь, дают мясо и падаль хищным животным и племенам людей, которые сделали этот Мир своим домом.

Хоть динозавры, обычно, пребывают в своей родной долине, иногда они заходят в джунгли в поисках добычи или особенно вкусных растений. Такие вторжения часто приводят к проблемам у людей. Голодный брахиозавр может разнести целую деревню на пути к соблазнительно выглядящей зелени. А аллозавр, забредший в лес, может уничтожить целый охотничий отряд, которому не повезло наткнуться на него и сделавшего смертельную ошибку, попытавшись убежать.

Хоть растительность Биотопии и занимает нижний уровень пищевой цепочки, такая классификация верна не всегда. На ее плодородной почве растения могут достигать таких размеров, что хищные виды, вроде венериной мухоловки, могут оказаться серьезной опасностью для животных и людей, оказавшихся в пределах ее досягаемости. Но хорошая сторона заключается в том, что в пределах этого Мира есть сотни видов природных лекарств, которые просто ждут, чтобы их собрали.

Тайный Мир (или логова дерo) (The Hidden World (a.k.a Dero Lairs))

Док Эон, путешествуя через Агарту, узнал о расе, именуемой дерo.

Он посчитал их подчиненными рабами Третьего Рейха, не осознавая истинную угрозу, представляемую ими. На самом же деле, я предполагаю, подручные Гитлера часто находились под *их* контролем. Их планы на людей Земли крайне зловещи.

В отличие от Биотопии, Тайный Мир не кажется неуместным внутри Земли. Фактически, его естественные пещеры представляют основную опасность при путешествии по сети тоннелей под землей. Вы можете идти по пещере и попасть в тоннель, расположенный более глубоко, чем обычно кажется возможным, или заплыть в подводную пещеру и вынырнуть в сухом месте, которое ведет дальше и вниз. Вы можете даже свалиться в старый колодец и попасть в пещеры деро. Многие старые серебряные копи на западе США ведут к деро, как Шахта Пропавшего Голландца (Lost Dutchman Mine). Изумрудные копи Венесуэлы вьются под землей все глубже и глубже, со временем пересекая и пещеры деро. Один заслуживающий доверия источник утверждает, что пещеры Ласко были открыты археологами, чьи разумы были под контролем деро. У меня нет сомнений, что правительственные подземные убежища во многих местах – лишь прикрытие зловещей работе деро.

Логова деро – это комплексы связанных между собой пещер, которые вполне могли бы существовать, если бы они не были всегда сухими и спокойными. Все действительно глубокие пещеры являются *пустотами растворения* или проделанными водой, пробивающейся ниже. Вода промывает проходы через известняк, песчаник или другие пористые материалы, и создает коридоры, которые уходят под откос, внезапно обрываются, извиваются, поворачивают, становятся шириной в иглу или сжимаются в тесные, буквально несколько дюймов высотой места, где можно только ползти. Если этого недостаточно, то все пещеры сырые, как минимум – влажные. А эти – нет. Звук капающей воды, практически всегда являющийся звуковым сопровождением любой большой системы пещер, отсутствует. Кроме того, эти же пещеры не темные.

Если бы там были подпорки, пещеры Тайного Мира выглядели бы как стволы шахт. Вместо этого, они выглядят, как будто были прорезаны в сплошной скале какого-то рода лазером, который выровнял углы и отполировал стены до блеска. Они пересекаются с явно естественными пещерами, которые были признаны достаточно большими, чтобы оставить их «как есть». Естественные феномены, вроде особенно крупных сталактитов, сталагмитов и камней необычной формы, тоже были оставлены, создавая уголки искусства в тоннелях, выглядящих стерильно.

Вместо того, чтобы быть холодными, как полагается пещерам вдали от экватора, в пещерах сохраняется температура, равная, примерно, 19 градусам Цельсия. Приемлемых объяснений источника света, который одинаково освещает все уголки пещер, нет. Кажется, что

люминесценция – свойство самого воздуха. Воздух, кроме того, свеж, будто закачивается с поверхности – он не похож на застоявшийся воздух, запертый под километрами земли.

В этих пугающих тоннелях обитают две гномоподобные расы – *деро* и *теро*. Слово деро является сокращением от «роботы-разрушители» (detrimental robots), в то время, как теро связано с «роботы-объединители» (integrative robots). Хоть они и называются роботами, они не механические – это расы, когда-то бывшие под телепатическим контролем созданий, известных, как *Титаны*. Поскольку из-за этого у них не было свободной воли, они были названы «управляемыми» (robot) расами. По крайней мере, в это верил несчастный обманутый Ричард Шейвер[7], когда он опубликовывал результаты своих контактов с деро в *Amazing Stories*[8].

История

Согласно мифологии деро, Земля была когда-то населена существами с далекой планеты, называемыми *Титанами*, или, более привычно, *Атлантами*, в честь их первого дома на Земле. Эти существа жили тысячи лет и обладали сложными технологиями, о которых люди могут только мечтать. Используя генетическую инженерию, они создавали новые расы для службы себе, включая и наших предков. Титаны на своих кораблях могли перемещаться со скоростью света и контролировать чужие разумы с помощью *телаугов* (telaug), усилителей телепатии. Но пожив некоторое время на Земле они обнаружили, что Солнце стало испускать радиоактивное излучение, смертельное для них. Они ушли под землю, но не смогли избежать опасности и там. Наконец, они ушли. Поскольку на их кораблях места на всех не хватало, управляемые расы были брошены. Наши предки научились жить на поверхности, но многие другие остались в пещерах.

Большая часть этих народов, разозленные тем, что их бросили, и искаженные ядовитым излучением, стали безумными и крайне завистливыми по отношению к обитателям поверхности. Используя механизмы и приборы, брошенные Титанами, эти деро начали мучить человечество. И машины создают излучение, которое порождает массовые галлюцинации, создают иллюзии, внедряют гипнотические внушения и даже убивают на расстоянии. Я верю, что многие из болезней, осаждающих человечество (войны, массовые убийства, ужасные авиакатастрофы и голода) на самом деле порождены деро и их ужасными машинами, контролирующими разум. Несмотря на свою страсть к мучению жертв на расстоянии, величайшим счастьем для деро является отлов обитателей поверхности и многолетние истязания оных при помощи галлюцинаций, пыток и контроля разума. Пленники, также, используются деро как работники и сексуальные рабы.

Теро немного, и они полная противоположность деро. Хоть им доступны лишь немногие механизмы их создателей, они используют их для обнаружения логов деро, вмешательства в их планы и предупреждения людей об ужасной опасности у них под ногами. К сожалению, на первый взгляд или после короткого разговора невозможно сказать, с деро или теро вы общаетесь. Деро очень умны и могут использовать других, чтобы те делали за них их работу.

Большая часть сказанного выше – истина. За исключением одной детали, которая меняет всю историю. *Никаких* Титанов не было. Да простят нас все боги, но деро создали Сыны Эфира. Задолго до того, как покинуть Технократию, мы нашли Внутреннюю Умбру и использовали ее свободу от Парадокса для «игры в бога» во имя передовой Науки, создавая слуг, дабы облегчить тяготы человечества. Механизмы, которыми обладают деро, были построены по нашим чертежам и проектам, которые мы были вынуждены бросить, когда наши создания восстали и начали убивать нас. Лишь немногие, теро, остались нам верны. Хоть они и не нападали на нас, они и не помогали – прямо, по меньшей мере. Удар был быстр и смертоносен. Когда мы были отрезаны от их логов, деро использовали свою относительную устойчивость к Парадоксу, чтобы обрушиться на нас, убивая и Пробужденных, и Спящих при помощи галлюцинаций и телепатических лучей. Мы оставили свои планы вернуться в их логова, надеясь, что это остановит их гнев, и это уменьшило число атак. Но они все еще существуют. Сочувствую тем несчастным дурням, что попадут в их лапы.

И самое худшее, до меня доходили неприятные слухи. Достойный доверия источник сообщал мне, что деро могли Пробудиться. Если это так, то мы должны постараться, чтобы уничтожить их совсем или

уменьшить опасность. Если дать им время, чтобы развиться, они то же самое сделают с нами.

Сокровищница Науки

Где-то под обширной сетью тоннелей находится тайный склад инструментов, оружия, кораблей, удивительных изобретений, лучевого оружия, приборы передачи мыслей и другие подобные вещи, придуманные и созданные нашей Традицией. Во многие Приборы было вложено много Сосудов, и некоторые из них имеют возможность отражать магию. В хранилищах лежат планы и чертежи еще сотен других. Какой Ученый не будет жаждать этих сокровищ? Но вас должно мотивировать нечто большее, чем тяга к нашим забытым сокровищам. Мы должны вернуть *все*, иначе это будет использовано против поверхности и наш мир будет уничтожен. Если ваша книга сумеет убедить хотя бы кого-то из наших коллег в реальности чудовищной угрозы, что я описал, доктор Гастингс, вы будете прославлены, как спасительница человечества.

Прошу меня простить. Я становлюсь излишне взволнован, когда дело касается деро. Важно, чтобы вы мне поверили, понимаете ли. Вы не должны считать меня сумасшедшим. Это будет падением прямо в их ловушку. Ладно, хватит об этом. К третьему миру – в котором, я надеюсь, могут быть найдены ответы на угрозу деро.

Радужный Город (Rainbow City)

Хоть, кажется, что Агарта попала в лапы нацистов, один из ее аванпостов (или союзный город – сложно понять, как там проведены границы)высоко держит светоч просветления и эзотерического знания. Пройдя по тоннелям, начинающимся на Южном Полюсе, вы можете попасть в огромную пещеру, с горящим в центре солнцем. В пещере река света ведет к сияющей цитадели, которая светится всеми цветами радуги. Висящий в воздухе в километре от поверхности пещеры, на месте вращается великий, прозрачный, как кристалл, город, показывающий себя со всех сторон, по мере вращения. Светящиеся башни и величавые купола притягивают внимание наравне со светящимися дворцами и блистающими фонтанами. Над шпилями кружат белые и алые птицы, а охваченные золотым светом облака парят над зданиями, затеняя или подсвечивая их. Кажется, что в город невозможно попасть, не взлетев. Но те, кто пытается взлететь (магически или на судах), телепортироваться или использовать другой вариант легкого путешествия, обречены на разочарование. Это просто не сработает.

На самом деле, от земли к воротам города вьется прозрачная лестница, но она остается невидимой, пока странник не зайдет прямо под город в ее поисках. Само восхождение вызывает головокружение, а прозрачные ступени вызывают в поднимающихся страх. Лестница

служит барьером или стеной, испытанием находчивости, отваги и решимости у тех, кто ищет мудрости Незримых Владык. Говорят, что лишь тот, кто не желает зла городу или его обитателям может подняться на самый верх этой тонкой лестницы.

Восхождение по невидимым ступеням

Все, кто взбирается, должен дважды во время восхождения сделать бросок Силы Воли (сложность 7) или застыть на месте от страха. Для тех, кто уже боится высоты, сложность броска равна 9. Тем, кому повезло с бросками, может помочь испугавшимся товарищам, разговаривая с ними и убеждая их, тем самым вселяя в них храбрость. Рассказчики могут свободно усложнять восхождение, добавляя препятствия на лестницу, вроде темных участков, на которых путь надо нащупывать, охранников, задающих вопросы поднимающимся и пытающихся сбросить не ответивших, летающих врагов из других Миров, которые как-то обходят невозможность полетов рядом с городом, и тому подобное, что может добавить подъему остроты.

Наверху ворота открываются, показывая кристальный город, полный света, смеха, музыки и танцев. Прохожие предлагают сладкие фрукты и сверкающие напитки, а воздух пропитан запахом благовоний. Многие женщины украшают свои лодыжки маленькими колокольчиками, а все обитатели носят прекрасные яркие, разноцветные одежды, украшенные золотыми и серебряными нитями, сложной вышивкой или изящными украшениями – в стиле, одновременно напоминающем Арабские Ночи и Мандаринский Китай. Комнаты – даже целые дворцы – стоят пустыми, ожидая любого, кто поселится в них. Бесплатная еда, одежда, украшения и прочее, что требуется для жизни, находится на расстоянии вытянутой руки, готовое к употреблению.

История

Когда мир начал меняться в ответ на победу Техномантов, многие мастера магии искали убежища, где они могли бы укрыть свои книги, свои магические работы и самих себя. Они искали и нашли Радужный Город, где от начала времен обитали Незримые Мастера. Неизвестно, являются ли Незримые Владыки последними пречистыми или просто очень долго живущими волшебниками. Известные, как Хранители Древних Знаний, они заключили союз с монахами Горо из Агарты, но ничего не сделали, чтобы помочь тому Миру избавиться от вторжения нацистов. Некоторые утверждают, что этот Мир на самом деле Шамбала, а Владыки – Атланты и Лемурийцы, пережившие катастрофы, уничтожившие их земли. Третьи утверждают, что Радужный Город – совсем не город, а вызывающий галлюцинации Умбральный Мир, управляемый сильным Обитателем Тени, который принял человеческий облик, поскольку ему это подходит. При необходимости, город

полностью исчезает из виду, или становясь совершенно невоспринимаемым любыми чувствами и способами магического поиска, либо перемещаясь в какое-то другое измерение или свой собственный тайный Мир Горизонта.

Библиотека Магических Знаний

Среди чудес и красот города, Библиотека Магических Знаний выделяется как своей красотой, так и целью. Это здание - огромный кристалл без видимых входов – предположительно служит хранилищем всех человеческих знаний, из прошлого и будущего. Все магические работы, все изобретения, философия, науки, поэзия, литература – все, о чем человечество думало и даже *подумает*, может быть обнаружено в этой библиотеке. По крайней мере, так говорят. Незримые Владыки дают доступ к хранящимся там знаниям – или отказывают. Никакого объяснения их решениям не дается, не бывает даже апелляций, если запрос отклонен. Иногда, странник может подать запрос еще раз, как только продвинется в своем понимании, и ему будут доступны знания, в которых было отказано ранее.

Спасибо. Похоже, у вас кончается кассета, а я действительно должен вернуться к работе.

[1] — В этом параграфе много отсылок и упоминаний старых голливудских фильмов, актеров и киногероев. Я думаю, что объяснять их все не стоит. [Наверх]

[2] — Способ получения цветного изображения. Использовался в Голливуде с 1922 по 1952 год. Сложен в применении и дорог. [Наверх]

[3] — Одна из старейших страховых компаний США. Карета – ее символ. [Наверх]

[4] — Отель из фильма Хичкока «Психо». [Наверх]

[5] — Очень, очень неудачно! (французский). [Наверх]

[6] — Оклахома и Карусель – первые мюзиклы. [Наверх]

[7] — Чудовища из поэмы Льюиса Кэрролла «Охота на снарка». Буджум – особенно опасный вид снарков. При встрече с ним человек исчезает. [Наверх]

[8] — Walter Kafton-Minkel, Subterrain Worlds. [Наверх]

[9] — Richard Sharpe Shaver. Американский фантаст. Действительно писал о зловещей древней расе, обитающей в подземных пещерах и обладающей фантастическими технологиями. Утверждал, что сталкивался с ее представителями- деро и теро - на самом деле. [Наверх]

[10] — Американский журнал. Считается первым в мире массовым журналом, целиком посвященным научной фантастике. [Наверх]

‹ Глава 2: Бархатная Занавесь | вверх | Глава 4: Интересные и важные Миры ›

Все оттенки Тьмы

Глава 4: Интересные и важные Миры

> Вы видите то, что есть, и спрашиваете: «ПОЧЕМУ?» А я мечтаю о том, чего никогда не было, и говорю: «ПОЧЕМУ БЫ И НЕТ?»
>
> *- Джордж Бернард Шоу.*

Миры Горизонта

Полагаю, среди вас найдется достаточно народа, настаивающего на посещении крепостей, которые основали ваши собратья-маги и называющиеся Часовнями. Отлично. Некоторые из них действительно интересно посетить. Первое, что я должна для вас сделать – попытаться объяснить, как устроен Горизонт. Посмотрим… вы можете считать Горизонт шкуркой Ближней Умбры, если хотите. Мембраной между Ближней Умброй и Дальней Умброй, сдерживающей чуждые частицы, стремящиеся нас заразить.

И тут-то аналогия начинает ломаться, потому что Горизонт – больше, чем просто защита от кошмаров Глубокой Умбры. Горизонт – еще и прекрасное место для Умбральных Часовен и всех, кто захочет там поселиться. Видите ли, там, на Горизонте, вы можете построить Часовню своей мечты. Хотите Мир, в котором вода всегда течет вверх по склону? Или Мир, в котором розовые лучи двух солнц освещают желто-фиолетовую крапчатую траву? Пошло, признаю, но возможно. Мир Горизонта – искусственно построенная реальность, в противоположность спонтанно образующимся реальностям Миров других типов. Большинство магов создает Часовни, полностью вписывающиеся в их взгляд на мир и магические (или Научные) теории, что делает их великолепными местами для обучения и экспериментов.

Создание Мира Горизонта

Создание подобного Мира требует больших навыков, терпения, удач, сил и Квинтэссенции. Геркулесовыми усилиями, которые могут длиться дни и недели, творцы создают в реальности карман, заполняют его энергией Основ, запирают, и запускают развитие. Канал или несколько каналов, тянущиеся от Узлов, поддерживают наполнение Мира Квинтэссенцией, в то время, как строители работают внутри, создавая его географию, ресурсы, ограничения и общий облик. Со временем, они, обычно, доставляют в Мир через специально созданные для этого

порталы здания, людей и домашний скот. Затем, когда все важные «поставки» проходят, эти порталы запечатывают. Парочка порталов остаются открытыми для путешествий (вы не захотите оказаться навечно запертыми в своей собственной реальности, не так ли? Вспомните о Безмолвии!), а вокруг порталов и Узлов устанавливается защита. Весь процесс занимает от нескольких дней (в случае маленьких Миров), до лет или даже десятилетий (вроде самой Часовни Горизонт или Автохтонии).

Кто создает Мир Горизонта, тот и устанавливает там правила. Реальность — и способы ее изменения — устанавливаются в период «чертежей». Как только все завертится, каждому придется подчиняться законам Мира, установленным создателями местной реальности. Если компания магов природы, вроде Вербен, создаст свой Мир Горизонта, можете быть уверены — компьютер Адепта Виртуальности не будет работать там так, как должен. Другие виды магии, Науки, техномагии и так далее (эй, это же все одно и то же) будут работать, но то, что не вписывается в местные установки реальности, будет вульгарным, и их будет сложнее и опаснее применять.

Творцы, также, должны связать Миры Горизонта с Узлами или Часовнями на Земле, чтобы обеспечить их энергией. Миры Горизонта, чей доступ к Квинтэссенции перекрывается, замыкаются в себе и буквально перестают существовать. Это произошло со многими Часовнями и Конструктами Технократии в России года два назад, и очень много людей погибло при этом весьма ужасным образом. То есть, никто не знает, была ли их смерть действительно ужасной, но я, лично, предпочитаю думать о чем-нибудь поприятнее.

Вход и выход

Обычно, вы можете попасть в мир Горизонта только через портал (часто находящийся на Земле), которые почти всегда хорошо охраняются. Так и должно быть, знаете ли, потому что каждый из таких порталов – как зияющая рана на теле Горизонта, манящая злобных Нефанди или безумных Мародеров придти и погулять от души в Ближней Умбре. Это уже не говоря о том, чтобы пустить какого-то чужака в свой маленький Мир. Миры Горизонта с открытым доступом на сам Горизонт встречаются еще реже и гораздо лучше охраняются.

Порталы образуют дыры в пространстве — короткий путь, позволяющий преодолевать огромные расстояния за малое время. Вход в портал может быть просто или сложен — как захотят строители. Я бывала в маленьких лабораториях, связанных с дверными проемами на Земле — шагните в них и вы на месте! Тайные входы в саму Часовню Горизонт содержат столько запоров, связей, кодов, охранников и ловушек, что попасть внутрь или выйти из нее не смог бы даже Гудини.

Большая часть Миров имеет крепкие стены, охранников или и то, и

другое — многие из них имеют коды доступа, ритуалы, проверки, испытания, лунные циклы и другие условия, которые должны быть соблюдены перед тем, как попасть на любую из сторон. Буквально *все*, что вы можете представить — и множество того, которые вы вряд ли *могли бы* представить — регулируют закрытие и открытие порталов к Горизонту. В конце концов, у кого есть ключи, тот и владеет замком!

На этом все, я больше ничего не могу сделать, кроме как передать слово нашим экспертам. Они опишут некоторые наиболее известные Миры Горизонта, включая Станцию Виктория (один из моих любимых — никакого предубеждения!). Потому надевайте свои Эфирные Очки и читайте!

Автохтония (Autocthonia)

Понемногу – это происходит год за

годом, устройство за устройством – мы связываем друг себя в гигантский улей.

- Свен Биркертс, The Gutenberg Elegies.

Это место невероятно.

Автохтония — это футуристическая «аркология», как она представляется современному архитектору Паоло Солери: по сути, это самодостаточное сообщество размером с город, полностью заключенное в пределах одной структуры. В данном случае это космическая станция, диаметром в 16 километров. Для сотен Товарищей, Техномагов и киборгов она служит как обиталищем, так и местом службы. Оставшаяся часть Итерации Икс считает это место логичной заменой Раю.

Этот огромный Мир/Конструкт находится в Дальнем Космосе, обращаясь вокруг Солнца с противоположной от Земли стороны. Она выглядит, как полированная хромированная сфера, но на самом деле это многогранник. По последним подсчетам, у нее 4294967200 граней. На поверхности находятся солнечные батареи, площадь которых измеряется гектарами, изящные антенны тридцати метров в высоту, а также запечатанные шлюзы, скрывающие спутники-разведчики, шаттлы и орудийные установки. Вокруг своего родного Мира роятся инопланетные существа, называемые Геомидами.

Редко кто, кроме киборгов Конвенции или Корпуса Изучения Автохтонии Покорителей Бездн видел это место. Немногие маги могут решить проблемы, связанные с путешествием по Глубокому Космосу. Еще меньшее может избежать окаменения, вызываемого агрессивными Боевыми Геомидами (Attack Geomids). Кроме того, как вам известно, Итерация Икс и мы, Покорители Бездн, сдерживаем изучение космоса.

Внутренняя обстановка – одновременно и высокоиндустриальная, и, отчасти, органическая. Это металлический улей отдающих эхом залов, проходов, проездов, входных тоннелей и трубопроводов, сжимающихся или диафрагмирующих проемов, глубоких камер и спартанских отсеков. Стальные переборки усилены похожими на ребра бимсами, и, иногда, повреждены коррозией. Каждая поверхность гудит от энергии. Между стенами и потолками идут изоляционные короба и прозрачные трубопроводы, которые в ровном ритме переносят неизвестные жидкости. На регулярно размещенных мониторах всегда прокручиваются списки изменений и приказов – интерфейсы повсюду. Освещение обеспечивается колоннами янтарного света. Воздух слегка пахнет сталью и нефтью, резиной и нагретыми электросхемами. Температура воздуха всегда поддерживается на 37 градусах Цельсия.

Запретная планета

У членов Традиций название «Автохтония» несет смесь загадки и ужаса, похожую на вызываемую Гадесом, Гипербореей или любым другим Миром Мифов. Герметисты отказываются произносить это имя, словно боясь вызвать гнев какого-то демона. Когда приходится, они называют ее «Миром Сковывания».

Несмотря на ходящие разнообразные слухи, ни один маг Традиций не видел Автохтонии, и даже не знает ее расположения. Даже мы, Эфиромаги — ассоциируемые с Технократией со времен нашего появления — можем только выдвигать гипотезы об ее существовании. Но мы редко этим занимаемся. Любой Машинный Мир Итерации Икс должен быть безжизненным и не пробуждающим вдохновения, что противоположно философии Истинной Парадигмы Науки.

Другая Техно-Традиция, Адепты Виртуальности, дали Автохтонии шутливое название «Земля Индикатора». Это связано с тем бездумным состоянием, возникающим, когда компьютер передает гигабайты данных, а вы сидите и тупо смотрите на ползущую по экрану полоску индикатора передачи. Четыре месяца назад элитнейший Мастер Виртуальности, RAMses, объявил, что нашел Закрытый Сектор (Restricted Sector), связанный с «Землей Индикатора» и добыл себе «ультраэлитный» код доступа. На прошлой неделе я навещала его в больнице — конечно, никаких улучшений, но просто принять диагноз невролога сложно. И шутки про Индикатор теперь весьма неуместны.

В любом случае, Автохтония реальна. Нижеприведенный текстовой файл был перехвачен в Цифровой Сети. После трех лет ломания шифра, мы узнали, что это доклад - «записки пилигрима», своего рода — от Покорителя Бездн, известного, как Квант, своему начальству в КРФПУО (Комитете Расчетов Физики Пространств, Управления и Обучения).

Я достаточно хорошо знаю этого Кванта — в рядах Кибернавтов у него есть репутация. Впечатляющее число секторов несут след его форматирования. Как минимум однажды он проник в Кристальный Дворец (Crystal Palace), Святилище Адептов Виртуальности. Лично мою иконку он удалял уже несколько раз. Сейчас, предположительно, он был назначен на Автохтонию. Исходя из его фанатизма, думаю, его пребывание в должности слишком затянулось.

Автохтония работает по строгим расписаниям. Никто не смеет опаздывать. Залы или свободны, или забиты плотными, но организованными толпами, расходящимися по своим местам.

Это описание достаточно точно для внешних слоев. Но чем ближе к ядру, тем сильнее меняется обстановка. Залы и комнаты становятся все более просторными и менее забитыми, все больше и больше интерфейсов становится кибернетическими. Цвета меняются на чистый белый или полированный хром. Свет усиливается до почти нестерпимого сияния. Предупреждающих знаков – ПРОХОД ЗАПРЕЩЕН:

ДАЛЬШЕ РАЗРЕШЕНО ТОЛЬКО ИНСПЕКТОРАМ – становится не избежать, охрана усиливается. Лишь наиболее верные и способные Итераторы могут попасть к центральному ядру, местонахождению Компьютера. Мне сказали, что я единственный Покоритель Бездн, которому была оказана такая честь.

Следующая черта не сразу бросается в глаза, но естественна не менее. Как подобает кибернетической Утопии, Автохтония обеспечивает почти идеальную связь между человеком и обстановкой, человеком и инструментом. От размера и формы комнат, до уровня размещения и угла наклона мониторов, от формы и расположения кнопок и рычагов до обеспечивающих комфорт кресел и сложных интерфейсов – все было разработано исходя из принципов эргономики (удобства) и антропометрии (пропорций человеческого тела). Жизнь тут весьма удобна, практически не требует усилий. Теперь я понимаю притягательность для Итерации Икс кибернетической жизни, и ожидаю слияния с Большой Машиной.

История

До Автохтонии был один Узорный Мир, дрейфующий по галактике – одна из тех загадок Глубокого Космоса, которые Исказители Реальности называют Шэньти. Согласно базам данных Итерации Икс, этот Мир образовался 65845 лет назад и был одномерным. Через год он приобрел двумерную поверхность. Через два года он был четырехгранником. Через 4 года он приобрел 16 сторон и так далее, до его текущей формы. Мир продолжает развиваться, бесконечно расширяясь, стремясь к идеальнейшей из форм – сфере. Это поддерживается рядом фактов – Мир сплошной, и, кроме того, 30 лет назад каждая из его 65536 граней разделилась на еще 65536 граней.

Тем не менее, любой математик может найти серьезный недостаток в этих рассуждениях (помимо проблемы изначального возникновения из ничего): один умножить на один равно один, но не два. Как же этот Мир вообще развился из односторонней формы. Этот вопрос стал источником постоянных раздоров среди Статистиков. В 1941 была собрана группа, которая до сих пор разрабатывает математическую формулу, которая решила бы эту проблему без нарушения текущей парадигмы. Проблема одногранного объекта, в свою очередь, была достаточно легко решена неэвклидовой геометрией.

Как бы то ни было, этот Узорный Шэньти существовал задолго до основания Итерации Икс. Во время правления Шэнь-цзуна (1068-86 нашей эры) из династии Сун, китайские Мастеровые обнаружили этот небесный объект. Они изобрели Прибор – диск, покрытый диаграммами, представляющими Двенадцать Земных Ветвей[1] и Десять Небесных Стволов[2] (означающими стороны света и промежуточные пункты), в дальнейшем усиленными Пятью Элементами, Пятью Цветами и Восемью Триграммами – позволяющий им определять его местоположение в

любое время года. Поддерживаемый этим Прибором, первый Мастеровой отправился через космос на этот Шэньти Узоров.

Мастеровые обнаружили этот Мир идеальным для своих нужд. Их технически ориентированная философия и местные эмиссии Узоров (**Примечание Редактора**: Квинтэссенция. - *Алексис*) идеально резонировали. Фактически, изучая систематические образования Сил, Жизни и Материи, они первыми сформулировали области кибернетики и биомеханики. Вскоре Мастеровые основали там Конструкт, созданный из самого Мира. Они назвали его Цянь-Чэнши («Город Тысячи»), по числу Мастеровых, обычных работников, солдат и так далее, назначенных изучать, исследовать и защищать это место. Конструкт разрастался, чтобы полностью захватить этот Мир.

В 1766 Цянь-Чэнши был потерян Мастеровыми в результате войны с китайскими чародеями У Лун. Эти так называемые «Чародеи-Драконы» как-то сбили с орбиты целый Мир, сделав века тщательных расчетов бесполезными. Без точных координат Мастеровые не могли добраться до него. Эта магическая атака была грубой, как удар кувалды, но, тем не менее, эффективной и впечатляющей. Лишенные своего наиболее ценного приобретения, Мастеровые были деморализованы. В первый и последний раз за свою долгую историю Конвенция признала поражение и вскоре потеряла большую часть своего влияния на материковый Китай.

Цянь-Чэнши был потерян на 300 лет. Но в 1931 году Покоритель Бездн Террелл Кри вновь открыл этот Мир, теперь вращающийся вокруг Солнца, после сбоя в системе навигации, из-за которой корабль сбился с пути. Несмотря на века изоляции, Конструкт сохранял эффективность. Очевидно, обитатели Города Тысячи решили, что их работа может продолжиться и без контакта с Землей, и что оставшиеся на Земле Мастеровые найдут способ вернуться в какой-то момент по Графику. Кри назвал «затерянный народ» Техномантов «Автохтонами», потому что он сначала посчитал, что они были порождены самим Миром. Название «Автохтония» так и закрепилось. В любом случае, Мастеровые – теперь известные как Итерация Икс – использовали навигационные записи Кри, чтобы восстановить контакт с Цянь-Чэнши. Первое, что они сделали – установили их драгоценный Командный Компьютер в ядре Автохтонии, возможно, как знак воссоединения Землян и Автохтонов под одним командованием. Второе, что они сделали – наградили Террелла Кри. С сего момента Покорителям Бездн разрешалось разместить на Автохтонии команду наблюдателей. Поэтому я здесь.

Защищенная от пытливых глаз Солнцем и применяющая агрессивные защитные меры, Автохтония по сей день поддерживает свою секретность. Она, также, стала невероятно могучей. Многие маги Традиций делают одну ошибку — они представляют Технократию застывшей и не меняющейся. На самом деле, этот Конструкт воплощает наш идеал тщательно спланированного, контролируемого развития.

Автохтония представляет собой продукт, прошедший множество перемен внешнего вида и приближающийся к идеалу (**Примечание Редактора**: Фаза Лета, в терминологии Герметистов. - *Алексис*).

Достопримечательности

Автохтония — большой Мир. Ниже описываются только самые заметные и важные места.

Приемная (Reception)

Автохтония недоступна с Земли напрямую. Сначала проситель должен использовать Комнату Цифровой Передачи (Digital Imaging Chamber) важного Конструкта Итерации Икс. И даже тогда надо иметь точные координаты и/или иметь высокий уровень доступа. Трехуровневая система защиты, включающая сканирование сетчатки, проверку отпечатков пальцев и анализ голоса, защищает Конструкт от посторонних посетителей, а HIT и кибернетически усиленный персонал размещен близко к каждой Камере, чтобы успеть пресечь вторжение. Таким образом, этот Мир остается достаточно защищенным.

Прибыв на Автохтонию, посетитель выходит из Комнаты Цифровой Передачи и оказывается в приемной/охранной комнате (одной из 10 в Мире). Девять других КЦП открываются в эти полукруглые двенадцатиметровые комнаты. Движением управляют две скользящие двери – одна на вход, другая на выход. Из плоской стены выступает биомеханический прибор с человеческой внешностью. Этот Интерфейс объединяет в себе функции офицера охраны, справочного бюро и дозатора энергии. При необходимости он оказывается и серьезной линией обороны.

Комплекс (The Complex)

Мудрый Инспектор однажды сказал: «Даже машины отдыхают». Как обычные люди лучше всего спят после сильной усталости, киборги лучше всего перезаряжаются после того, как потратят большую часть энергии в своих аккумуляторах. Считайте это видом ритуального очищения. Частично фитнесс-центр, частично тренировочная площадка военной академии, и многое другое, Комплекс предоставляет широкий диапазон возможностей для отдыха. Доступны силовые тренажеры, спарринги (в том числе и с роботами), треки, полосы препятствий, тиры, большие площади для организованных военных игр и даже терминалы погружений в голограммы. Хоть это и наиболее популярный способ провести свободное время, некоторые Итераторы предпочитают читать (определенные дозволенные тексты, конечно) или писать, зависать в мастерских, рисовать, используя специальные программы, участвовать в Сетевых играх или слушать записи.

Ячейки для сна (Sleeping Pods)

Хоть в Автохтонии и имеются стандартные общежития, некоторые Итераторы предпочитают более эффективные ячейки для сна, искусственные матки, внедренные в стены. Чтобы войти, нужно всего лишь надавить на мембрану, перекрывающую вход. Если ваш генетический код совпадает, мембрана становится проницаемой. Внутри вас охватывают мягкие подушки, убаюкивают генераторы альфа-волн, а силы восстанавливает внутривенное питание и силовые кабели.

Исследовательские лаборатории (Research Departments)

В Автохтонии находится множество исследовательских лабораторий. Биомеханики проводят медицинские исследования, экспериментируя с имплантами. Времявращатели предпочитают комнаты для работы с AutoCAD и мастерские. Эти перфекционисты творят сотни итераций дизайна еще до того, как их идеи новых HIT, Цифровых Имплантов и других технологий пускаются на конвейер. Затем начинается настоящее тестирование. В Закрытых Секторах Сети Статистики создают компьютерные симуляции, чтобы узнать, как новая технология или теория может повлиять на текущую парадигму.

Одна примечательная исследовательская лаборатория возглавляется 1011111111. Их текущий проект (под названием «Пульс») заключается в создании нового поколения Кибернавтов, выращенных исключительно в Сети. Это легко могло бы быть предприятием Адептов Виртуальности, если бы не 10 вскрытых, подключенных кабелями младенцев, погруженных в баки с питательными веществами. Адептам Виртуальности никогда не хватило бы фантазии, чтобы применить настолько открытую и инновационную стратегию.

Диспетчерская и Центральное Ядро (Control Room and Central Core)

Диспетчерская Автохтонии – многоуровневое кольцо, окружающее центральное ядро. Внутренняя стена покрыта окнами, открывающими ядро, чтобы обеспечивать связь между Инспекторами и Компьютером. Внешняя стена вся усеяна мониторами, выдающими информацию с головокружительной скоростью. Самая необычная черта диспетчерской – полное отсутствие там контрольных панелей. Единственной мебелью являются черные, инопланетно выглядящие кресла с похожим на кости каркасом и мягкими сиденьями. Эти кресла, на самом деле, антропометрические контрольные панели, оснащенные связью с позвоночником, что делает возможным мгновенную связь между пользователем и компьютером. При мысленной команде кресла вращаются, чтобы обеспечить обзор любого экрана или окна.

Центральное Ядро – огромный столб, окруженный компьютерными хранилищами данных и источниками питания. В этих стенах находится Компьютер – искусственный интеллект, стоящий за Итерацией Икс. Вся

структура Автохтонии является продолжением Компьютера, его центральным процессором и главными устройствами ввода/вывода. Исходя из того, что мне рассказывали другие, образом и голосом Компьютера является гудящая и вращающаяся голограмма, которая иногда является верным служителям в других Конструктах. Я еще никогда не общался с Компьютером лично – эта привилегия предназначена для Инспекторов и высших Программистов Итерации. Но, как мне говорили, она похожа на столб статического электричества, сияющим, как пламя магния, и голосом, подобным гулкому грому. В Ее присутствии сухой воздух пахнет заряженными ионами и раскаленной медной проводкой. Те, кто показал себя недостойным взглянуть на Него – тая страх или амбиции – раздавливаются шокирующей истиной их ничтожности.

Силовое Ядро (Power Core)

На противоположных концах Центрального Ядра размещены основной и запасной генераторы энергии. Основной генератор использует микронную звезду (**Примечание редактора**: Возможно, Узел чистой Квинтэссенции. - *Алексис*), питая Мир Узоров. Эта чистая плазма генерирует практически неограниченный поток частиц, которые, затем, производят энергию, пищу, воду и материалы. Таким образом, Автохтония остается полностью самодостаточной, свободной от жалких махинаций Конструкта МЕСНА. Запасной генератор держится неиспользуемым, на случай, если из строя выйдет основной генератор. Связанный с небольшим хранилищем антиматерии (**Примечание Редактора**: Возможно, Энтропийный Узел? - *Алексис*) на Земле, этот генератор способен перерабатывать, при необходимости, различные Узоры, пока не будет получен новый источник энергии. Поскольку Итераторы опасаются Энтропии, запасной генератор поддерживается на минимальном уровне выработки энергии.

Инженеры в халатах, которые следят за генераторами, исполняют свои обязанности истово и в мрачном безмолвии. Я часто видел их, погруженных в созерцание меняющихся реакций глубоко в Ядре, как

будто завороженных взглядом какого-то высшего существа.

Обычное население Автохтонии верит, что Мир питается от генераторов частиц, использующих солнечную энергию. Фотогальваническое покрытие поверхности Автохтонии действует с пятидесятипроцентной эффективностью – это означает, что половина попадающих на них солнечных лучей преобразуется в энергию. (Для сравнения, текущий рекорд Земли составляет 29,5 %).

Экология

Этот Конструкт имеет сложную репутацию места, откуда посетители не возвращаются никогда. Эта истина имеет два источника. Во-первых, любой чужак, приблизившийся достаточно, чтобы увидеть Автохтонию, находится в пределах воздействия ее охранной/защитной систем. Немногих посторонних удается увидеть еще раз. Вторая истина, стоящая за исчезновениями, еще более интересна: приписанные к Автохтонии Итераторы со временем интегрируются в Мир – телом, разумом и «душой». Итераторы считают это величайшей частью. Интерфейсы – прекрасный образец такой интеграции. Сама Автохтония, в сути, живая.

Это делает Автохтонию могущественным символом Технократии. Хоть люди смертны, коллектив Бессмертен. Объединяясь с суперорганизмом – в данном случае, Автохтонией – часть каждого Технократа может жить вечно. Это позволяет объяснить сотни Товарищей и десятки Техномантов, которые предпочитают жить исключительно на Автохтонии, никогда не возвращаясь на Землю, если это возможно. Для Технократа, однажды приписанного к Конструкту, перевод – серьезный позор. Я знаю двух Итераторов, которые скорее дали бы себя расчленить, чем отправиться на Землю.

Точная численность обитателей Автохтонии может быть следующей: 100 Итераторов и Просвещенных киборгов, 10 Покорителей бездн, 500 Товарищей, 200 HIT, 300 непросветленных киборгов и 50 саблезубых кибертигров. Это не включая роботов, автоматические транспортные средства, Передовой Вертолет и так далее. (И да: множество мест – транспортные пути, окруженные балконами внутренние дворы, шахты техобслуживания и так далее – достаточно просторно, чтобы сделать возможным движение транспорта).

Автохтония защищена со всех фронтов. Любой, кто приближается из Глубокого Космоса, должен пережить окаменяющие атаки Боевых Геомидов, а также обойти два шаттла «Ньютон», оснащенных дополнительным вооружением для патрулей. Пробующие пройти через Цифровую Сеть, должны обойти защитные подпрограммы и 10 звеньев Пульса. Даже если чужаки проникнут во внутренние части, они никогда не пройдут мимо патрулей Охранных Конструктов. Автохтония использует последние технологии HIT, модели NT-1 (Нано-

Технологические Конструкции). При необходимости, они вырастают из самого Мира и разворачиваются, прорастая из стен, потолков и других подходящих поверхностей. Таким образом, у них великолепное время отклика. Когда в них нет нужны, они вновь поглощаются.

Какой прекрасный мир!

Баладор – Обитель Наслаждений (Balador Pleasuredome)

> Одна половина мира не может понять наслаждений другой половины.
>
> *– Джейн Остин.*

Дорога неумеренности, как сказал Блейк, ведет к дворцу мудрости. Мы, Экстатики, называем эту дорогу *ананда*, наслаждение, что останавливает время и расширяет сознание за пределы доступного пониманию смертных. На Земле ананда идет по завалам и колдобинам – законам, направленным против удовольствий, необходимости выживания, и другим опасностям, порождаемым личными демонами. В управляемой среде Баладора Экстатик может переживать ананду без внешних ограничений. Все, что человек может пожелать – кроме, разве что, богатства – ждет здесь.

Баладор открыт не всем и каждому – попасть туда могут только Культисты Экстаза и их избранные гости. И очень помогает, если за вас поручится кто-то из постоянных посетителей. Все наслаждения должны быть по обоюдному согласию, или они не происходят. Никаких исключений. Каждый посетитель должен оказать Часовне услугу за каждые три дня пребывания. Должники и хулиганы препровождаются к Хрустальным Вратам и выкидываются, без права когда-либо вернуться. Все личное имущество, включая одежду, оставляется интенданту у Врат. Никакой «страховки» нет – пока вы никому не вредите, можете делать что угодно. Если вам навредили – ваши проблемы.

Хоть он и широко известен, немногие маги вне Культа бывали в Баладоре. Подобно многим слухам, истории об этом «вертепе порока и разврата» разрослись шире самого этого Мира. Но те, кто ищет его лишь ради излишеств, не улавливают сути. Он все еще впечатляюще выглядит, и не подходит для быстро смущающихся. Тел, лежащих всюду в Великом Зале Афродиты, главном входе в Часовню, уже достаточно, чтобы поколебать самообладание некоторых утонченных личностей. Обитатели Баладора весьма и весьма активны.

История

Говорят, что Акрит Салоникийский, один из основателей нашей Традиции, заложил фундамент Обители Наслаждений. Другие слухи

говорят, что он начался с Занаду (Шанду), построенного по требованию Хубилай-хана. Записи обрывочны, а изучение прошлого открывает головокружительную массу впечатлений. Греко-арабская архитектура намекает на начало первого тысячелетия нашей эры. Кто знает, как на самом деле появился этот Мир? Откуда бы он ни взялся, Баладор стал центральной Часовней Культа Экстаза, миром наслаждений, приключений и изобилия позывов. Его история охватывает века, а внешний вид смешивает все лучшие элементы прошлого в хаотичное, но приятное глазу целое.

Вольфганг Блэксин

Говорят, я люблю слышать собственный голос. Наверное, это так. Но, рискуя разрушить свою безупречную репутацию, я собираюсь быть краток. Во-первых, это место не для всеобщего отдыха. Сюда допускаются только известные Экстатики и их приглашенные гости. Во-вторых, если я начну трепать о секретах Баладора, то все на Земле захотят тут побывать. И, поверьте мне, этот Мир не подходит для общего потребления. Простите, ребята!

- *Вольфганг Блэксин*.

Древнейшие упоминания о Баладоре исходят из Горизонта, согласно которым дипломаты других групп были приведены в «…Магическую землю, где всевозможные провидцы забавлялись друг с другом в Великих Палатах, подобных Залам Содомским, но без цели и божественного наказания». Как всегда, наши предшественники создали устойчивое впечатление о своих коллегах. Никаких данных об основании нет и в Обители Наслаждений. Самый старый финансовый документ датируется поздними 1700-ми, а мы знаем, что Мир много старше. Иногда из потока времени выходят люди, говорящие с архаичным акцентом и незнакомые с событиями последних нескольких столетий Земли. Хоть некоторые любопытные ребята (включая меня) смотрели сквозь время, чтобы узнать, что или кто все тут основал, физическое присутствие тысяч обитателей образовало непроницаемое облако страстей, закрывающих обзор. Может, это и к лучшему.

Самым первым известным Властителем Наслаждений был Дел Рианн, валлийский волшебник, спасавший по всей Европе плененных «ведьм». В течение бурных веков между основанием Совета и научно-технической революцией Баладор был прибежищем для многих, прятавшихся от охот на ведьм и «Эпохи Географических Открытий». Феи и мистики других традиций приходили сюда и никогда не уходили. Или никогда не хотели. К сожалению, не все проникались духом Обители Наслаждений. Некоторые гости пытались нарушить то одно-единственное правило, установленное в этом Мире – не вредить никому, кто не желает подвергаться вреду – и несли насилие, от которого они сбегали. Наконец, разразилась буря. Столкновение между

Дел Рианном и бандой насильников переросло в битву, жертвы которой исчислялись десятками. На некоторое время порталы были закрыты, а правила пересмотрены. Вскоре посетителям пришлось начать оплачивать свое пребывание, а также был опубликован свод законов. Даже у небес есть свои пределы, и Обитель Наслаждений установила некоторые свои.

Дел Рианн умер – счастливо – в постели с наложницами в 1787. Его наследница, Леди Лорали Эстель Доминго, казалось, не была уверенна в своем месте, и вскоре передала его Джеймсу Тогарде из Рэкхэма, Вирджиния. Тот, со временем, передал кресло его текущей владелице, Марианне. Ее правление было настолько удачным, что от Экстатиков и других она приняла титул «Марианны Баладорской». Под ее нежным, но твердым управлением Баладор стал тем, каким его видели его основатели – центром просветления через активную стимуляцию.

Достопримечательности

Я не уверен, что в Баладоре есть места, которые *не* примечательны. Тем не менее, я ограничусь лишь самыми яркими местечками.

Вообще, мир напоминает огромную копию собора Святой Софии в Стамбуле. Любознательного странника ожидают всевозможные запахи и виды, и даже давние его обитатели каждый день радуются новым открытиям. Ребята, поддерживающие Мир, соревнуются друг с другом, создавая новые способы воздействия на чувства. Когда видения утихают, они собираются в группы и обсуждают испытанное, а потом пытаются разделить эти видения друг с другом. Это, в свою очередь, создает свои стимулы, и так далее, и так далее…

Великий Зал Афродиты (The Great Hall of Aphrodite)

Большая часть земных порталов ведет к Хрустальным Вратам, алькову в Великом Зале, посвященном наиболее знаменитой Богине Любви. В высоту мраморные палаты Зала – 30 метров, как апсида огромного собора, а в диаметре он 300 метров. Как и предполагает название, Великий Зал напоминает греческие храмы с легким налетом современности. Шесть огромных врат ведут в подмиры, в то время, как множество меньших дверей ведут в частные апартаменты, склады, кухни и другие, меньшие Залы. Волшебные свечи заливают его мягким сиянием. Центральный фонтан – 6 метров в глубину, и его воды всегда остаются чистыми и холодными. Лестницы ведут в другие палаты, а множество трапеций, качелей и канатов соблазняют обнаженных воздушных акробатов испытать свои навыки. Множество кушеток, низких столиков и скамей делают Зал превосходным местом для любовной связи, массажа и простого общения. Несмотря на объемы Зала, все разговоры уже не слышны в двух метрах от разговаривающих, ради поддержания интимности.

Алтуа (The City of Altua)

За Великим Залом лежит Алтуа. Напоминая больше небольшой городок, чем мегаполис, Алтуа смешивает арабскую и греческую архитектуру в обстановке волшебной сказки. В этом поселении проживают аколиты и маги, обитающие в этом Мире постоянно. Он полон вычурных домов, обширных садов и окружен морем, которое отмечает границы Алтуа. Для такого обширного Мира, население Баладора невелико – в нем не разрешается единовременное проживание более чем 300 человек, включая гостей.

Подмиры (The Subrealms)

Со временем роскошь начинает надоедать. Для испытания своих навыков и стойкости многие Экстатики противопоставляют себе суровую среду шести подмиров, связанных в Залом Афродиты. Выживание зависит от ваших навыков, сообразительности и магии – походное снаряжение не выдается. Лишь вы против дикой природы. И да победит лучший.

Шесть подмиров Баладора включают в себя тропический остров, пустыню с огромными столовыми горами, джунгли, тайгу, горы и нулевую гравитацию для любителей острых ощущений. В каждом подмире есть своя полная экосистема, тщательно сбалансированная, дабы избежать эпидемий и роста населения. Эти места интересны для посещений, но не всегда безопасны. Наверное, именно поэтому самые глубокие видения получаются поле таких экспедиций. Доведение себя до предела и сверх оных – в этом суть ананды.

Девять эпикурейских залов (The Nine Epicurean Halls)

В дополнение к множеству личных покоев, кухонь, игровых комнат и складов, сама Часовня содержит девять больших залов:

- **Ночной клуб**. Разными ночами там раздается разная музыка. Чаще всего бывают Готическая Ночь, Полуночный Рейв, Ночь Ностальгии, Первобытный Ритм, Дом Хип-хопа, Индустриальная Мастерская, Ночь Содома (для геев) и Адское Диско. Некоторые ди-джеи смешивают все это. Клуб велик, а его бармены обучены Материи, благодаря чему могут смешивать и пить все, что можно представить. А световые шоу надо увидеть, чтобы в них можно было поверить.
- **Зал лотосов**. Здесь вы можете совершенно бесплатно попробовать любой наркотик. Декор мне напоминает высшую степень Эры Водолея. С одной из сторон любопытных ожидают камеры сенсорной депривации.
- **Сад пыток**. Прибежище тех, кого привлекают BDSM, шоу фетишистов и выставки боли. При доступных в Баладоре целителях любой извращ может быть исследован без особого риска.
- **Спартанский спортзал**. Где можно испытать спортивные

тренировки в греческом стиле. Зал общий, но есть и личные часы для тех, кто хочет заниматься в одиночку. За залом открыты парные бани и несколько холодных бассейнов. Они тоже общие, а от микробов защищены постоянно действующей магией.

- **Театр Диониса**. Тут ставят пьесы, фильмы и шоу для тех, кто предпочитает более спокойные развлечения, либо для Культистов, любящих выступать.
- **Арена**, где играют группы. Очень часто гости сюда приводятся с Земли и вводятся в состояние амнезии, из-за которой они помнят лишь то, что играли для небольшого, но очень восторженного общества.
- **Арена боли**, на которой разозленные Культисты могут выпустить пар, не калеча никого серьезно.
- **Стим Сити,** в котором ориентированные на технологии Экстатики подключают себя и своих друзей к необычным стимуляциям, пугающим забегам по виртуальной реальности, а также «живым» MUSH, MUD, эротическим каналам и видеоиграм через черный ход в Цифровую Сеть. Хоть несчастные случаи и редки, они случаются. Помните, Баладор – заведение, где все происходит на ваш собственный страх и риск.
- **Дворец Иштар,** где ежедневно проходят величайшие оргии, которые можно представить. Сатиры, Экстатики-музыканты и даже редкие вампиры играют музыку соблазна над вечно меняющимся ковром плоти. Локальный магический эффект усиливает атмосферу чувственности, а на входе накладываются заклинания от беременности и венерических болезней.

Бассейн Вечности

Погружение в этот источник не длится, *в действительности*, вечно, но так, определенно, кажется. Под поверхностью воздействие постоянной магии Жизни и Времени изымает пловцов из временного потока и позволяет свободно дышать. Пока вы остаетесь под водой, над ней время не движется.

Бассейн Вечности был вырезан из цельной скалы под тридцатиметровым водопадом на окраинах Алтуа. Освежающе прохладный, Бассейн пятнадцать метров в глубину. Плавать там может любой. У дна потоки образовали множество пещер и гротов – обитающие там рыбы окрашены в удивительные цвета. Некоторые Экстатики приковывают себя на полпути вниз и медитируют в остановившемся времени. Другие используют Бассейн для любовных связей, невозможных в иных условиях. Иногда гости, время пребывания которых в Баладоре подходит к концу, пытается продлить свой визит, оставаясь под водой. Когда такое происходит, их оставляют в покое. В конце концов, им становится скучно – киснуть в воде – рано или поздно.

Экология

Баладор создан так, чтобы он мог поддерживать себя с как можно меньшим внешним вмешательством. Хоть чужаки утверждают, что аколитов тут держат в рабстве (из-за этого слуха в последнее столетие произошло два неудачных крестовых похода против Мира), тут все находятся по своей воле.

Аколиты, проживающие здесь постоянно, выбираются за красоту и мастерство в различных искусствах. Их дети часто наследуют их способности – у детей, рожденных в Баладоре, определенно хорошие гены. Пища и другие товары обычно выращиваются в больших садах, регулярно собираются и обмениваются на различные услуги на небольшом рынке на городской площади. В Обители Удовольствий не ходит никакая валюта – все основано на бартере. Поэтому, в Мире нет ни преступности, ни нищеты. Время от времени на город обрушиваются шторма (вызываемые, несомненно, Резонансом вечных страстей Баладора), но дома построены настолько прочно, что вреда наносится немного.

Есть два строгих закона: все связи должны быть по обоюдному согласию, и дети участия не принимают. Убийства осуждаются, но они иногда происходят. Наказание Марианны за эти преступления сурово – эмпатическое соединение насилуемого и насильника, с добавлением Времени для продления ощущений. Все продолжается сенсорной депривацией и изгнанием. Немногие преступники повторяют свои ошибки – здесь или где-то еще.

Обитатели Баладора непробиваемо честны – если их ловят на воровстве или лжи, их навсегда изгоняют из Мира. Марианна возглавляет Третейский Суд – непостоянную группу, которая решает важные вопросы, когда необходимо. Все консорты Часовни уважаются за их таланты и красоту. В их число входит несколько фей и оборотней, а также парочка мифических существ. Маги Мира – кабалы Северного Неба, Небесного Павлина и Полуночного Леопарда – посменно занимаются вопросами безопасности, сервиса и технического обслуживания. Одна неделя работы за одну неделю удовольствий. Невеликая цена.

Лунная база «Даркайд» и исследовательский центр «Коперник» (Darkside Moonbase and the Copernicus Research Center)

> Он сказал: «Наука – это обретенная истина».
> Я ответила: «Истину можно создать, если знаешь, как».
>
> *- Джейн Вагнер, В поисках разумной жизни во вселенной[3].*

Хорошо. Хорошо. Хорошо, хорошо, хорошо. Ты хочешь, чтобы я рассказала о тех местах, о которых ты слышала – «Коп» и «Лунная База Даркcайд»». Немалый запрос. Ты хочешь, чтобы я поставила свое существование под угрозу, рисковала жизнью и конечностями, какими ни есть хреновыми, и рассказала о двух самых значимых загадках Технократии. Ты думаешь, что я случайно наткнусь на бездушных Технократов, которые безуспешно искали меня все это время, с моего побега? Ты ожидаешь, что я, женщина, перенесшая психические страдания и физически травмы, которые ты никогда не сможешь себе представить, подвергну риску ту немногую толику мира, которую смогла принести в свою жалкую жизнь?

С чего мне начать?

Биография космического беглеца

Доктор Кэтрин Николс, по ее собственному определению, «бывший вассал Идеала Технократии, навсегда лишенного возможности познания загадок вселенной из-за бюрократии и административных проволочек» - отставная Покорительница Бездн. Она родилась в 1918 году, в разгар эпидемии гриппа, в Филадельфии, штат Пенсильвания. Самая младшая из нескольких детей, большая часть которых не окончила старшую школу, не говоря уже о колледже, она получила возможность поступить в Оксфорд, благодаря щедрости загадочного покровителя. Он выпустилась со степенью бакалавра наук в 1938 и стремилась продолжить обучение, когда мир разразился войной.

Она получила степень доктора философии[4] по физике в Оксфорде, а также доктора философии по астрофизике в Калифорнийском Университете в Беркли (гораздо позднее). Она участвовала в большей части развития Покорителей Бездн во время великих шагов в освоении космоса в шестидесятых и семидесятых годах 20 века.

Доктор Николс разочаровалась в Технократии в целом после гибели в 1985 году Челленджера, и в тот же год она спланировала свой побег из Покорителей. Ее план немного не удался, приведя к тому, что она называет «не столько сражением, сколько потасовкой в силовой броне». Ей удалось сбросить преследователей, несмотря на серьезные ранения

Сейчас она живет одна, несмотря на серьезные увечья, и согласилась поучаствовать в этом проекте, описав две базы Покорителей Бездн. Тем не менее, чтобы обеспечить собственную безопасность, после разговора с нами она сменила свое место жительства на неизвестное.

Что такое и где находится лунная база «Даркcайд»?

Что, скажите на милость, не связано с Луной, этой всемогущей силой с незаметными проявлениями? Стены какой лаборатории могут

удержать ее? Кто может познать нашу Праматерь? Кто может измерить ее, бывшую первой мерой? Кто может познать ее влияние на людей, когда все, кто изучает ее – уже под ее воздействием? – Zsuzsanna E. Budapest, *Grandmother Moon*.

Эта изобретательно названная база Покорителей Бездн, как понятно всем, кроме крайне тупых, находится на темной стороне Луны. Расположенная примерно в центре ненаблюдаемой части ближайшей небесной соседки Земли, в кратере Дедал, Даркcайд – огромный купол, вырастающий из лунной поверхности, как прыщ на лбу.

Под слоями бетона, стали и керамики находится тщательно переработанная затхлая атмосфера старейшей сохранившейся базы Покорителей Бездн. Воздух пахнет тяжелыми металлами, пластиком и продуктами переработки нефти, а вода – осаждающимися солями и огромными металлическими фильтровальными баками. Над всем этим чувствуется липкий пот, легкая, едва заметная синяя дымка и тяжелая, давящая вибрация гигантских, выглядящих древними реакторов.

По пустым коридорам по одному-двое ходят слегка тусклые серебристые роботы – гуманоиды по сложению и пропорциям, чьи глаза светятся стремлением к цели или, иногда, озлобленной покорностью. Тут ты никогда не увидишь человека. Или очень редко. Коварная и вездесущая летаргия затягивает всех прибывающих. Каждый, кто остается здесь на любой период времени, просто позволяет все делать роботам.

Тут годами идут проблемы с молодыми Покорителями Бездн, приписанными даже на самое короткое время. Уровень самоубийств взлетел ракетой.

Жилые части единообразно аскетичны. Кровати встроены в стены и плоски, как доски. А кухни выдают потрясающий выбор блюд из картона. От всех ожидают переработки всего, даже мельчайших капель пота, если это возможно. Времена в Дарксайде стоят сложные… хотя такими они были всегда.

Под жилой зоной находится все время гудящая огромная компьютерная система слежения, не обновлявшаяся, кажется, с тех пор, как люди стали ходить прямо. Независимые средства слежения получают послания из-за Горизонта и засекают аномалии, приближающиеся к Земле. А под ними лежат титанические системы жизнеобеспечения, все время гудящие и гремящие. Эти звуки резонируют по всей базе и во всех людях могучим, давящим оркестром, который не замолкает никогда.

Или это действительно могучий давящий оркестр? Я все время представляю себе Вагнера, играемого слишком медленно и слегка не в тон, когда вспоминаю свои деньки в Дарксайде.

Судя по тому, что я поняла со временем, ряд местных кратеров был превращен в огромные тарелки радиотелескопов, готовые поймать любую передачу в пределах или за пределами Солнечной Системы. Я знаю, что приемниками стали кратеры Килер, Эйткен, Гагарин, Павлов и Ван де Грааф, потому что они были в моем секторе слежения. Про другие я ничего не знаю.

Поверьте, Дарксайд заслуживает своего названия. Она определенно показывает темнейшую сторону Покорителей Бездн, по крайней мере – пока речь идет о самой атмосфере.

Темная, темная история

Давным-давно, когда Конвенция действительно взялась за свой Технократский «долг» - защищать Землю от вторжений пришельцев – многие Покорители ушли с Земли. Случилось это, кажется, где-то в начале 1870-х. Это был хороший способ убрать чудиков Технократии с глаз викторианского Нового Мирового Порядка долой, и, я думаю, дать им какую-то цель, чтобы они не кончили, как эти безумные Сыны Этанола… гм, Эфира. Праздность – мать всех пороков, так сказать.

Так или иначе, Покорителям надо было куда-то идти. В конце концов, они не могли вечно болтаться на орбите. Так что они выбрали шикарное местечко на обратной стороне Луны и принялись за дело.

Я много лет была убеждена, что в то время многие Покорители Бездн в первый раз осознали то, что Новый Мировой Порядок берет всю Технократию в свои ежовые рукавицы. Возможно, многие из этих несчастных исследователей впали от этой мысли в тяжелую депрессию. Это единственное, как я могу объяснить внешний вид базы Дарксайд.

История утверждает, что Дарксайд строилась, основываясь на самых футуристичных взглядах тех времен. Те, кто там не был, не могут представить себе, насколько унылыми могли быть эти взгляды. Возможно, когда вы вернетесь домой и посмотрите *Метрополис* Фрица Ланга, то сможете смутно это понять. Великолепный фильм. Жаль, что хэппи-энд никак не наступит.

В те времена, когда Дарксайд строился, было легко набрать людей, чтобы использовать, как рабов… гм, техников. Люди замечали исчезновения, но это не приобретало такой освещенности в СМИ, как сейчас. Много, много лет залы Дарксайда были забиты едва живыми марионетками, которые занимались слежением для Покорителей Бездн, которые, в свою очередь, были крайне заняты продвижением вперед и дальше от своего унылого существования, чтобы отвлекаться на повседневные задачи. Условия в бараках были не намного лучше, чем у нацистов в концентрационных лагерях. Возможно, идею о них нацисты взяли именно отсюда.

А *теперь* – страшные истории.

Изначально, Дарксайд был парой связанных баз, каждая в своем кратере. Смысл, похоже, заключался в раздельных жилых и научных помещениях. По крайней мере, так я поняла причины.

В какой-то момент группе рабочих пришла в голову идея восстать против своих безмерно терпеливых и полных сочувствия господ. Они, при помощи одного из буров, используемых для исследования лунной коры, докопались до машин жизнеобеспечения и до предела подняли уровни мощности. В результате случилось локальное лунотрясение, которое разрушило половину базы, мгновенно убив всех в исследовательском отделении. Ну, *почти* мгновенно.

Думаю, это за размещение базы в кратере, который им случилось назвать Икар.

Поэтому им пришлось вытаскивать все, что возможно, из Икара и размещать все в Дедале. Они никогда не задумывались о ремонте или перестройке другой половины. Катастрофа настолько уменьшила следящее население, что Покорители испугались, что может пострадать их наблюдение за Луной и Глубоким Космосом. Они обратились к Итерации Икс, которая создала им первую партию роботов. Большое спасибо, парни. Все роботы неотличимы друг от друга – они практически идентичны. Реально бесит, когда перед тобой робот, а ты не знаешь, тот ли он, которому ты приказал что-то сделать, или какой-то другой. Что-то в их программах заставляет роботов уничтожать любые идентификационные метки, размещенные на них. Это просто бесит.

Даже после начала работы Копа Комитет оставил Дарксайд в

действии. Одна из задач, которая стоит перед базой – следить за необычной активностью на поверхности Луны, особенно если эта активность может угрожать Земле. Мне известно о двух инцидентах, но детали мне знакомы смутно, поэтому грузить вас не стану. Но оба они были упомянуты кем-то, не совсем лишившимся на Дарксайде чувства юмора. Кратеры, ближайшие к местам этих инцидентов, называются Жюль Верн и Г.Д. Уэллс.

В наши дни Дарксайд практически безжизненен, если туда не привозят группу студентов для тренировок. Слежение продолжает лишь преданная группка ученых, совершенно лишившихся личности.

Достопримечательности

Несмотря на внешнюю безжизненность, в Дарксайде проживает около 200 человек. Как я уже говорила, не нехватка людей, а абсолютная летаргия заставляет это место выглядеть настолько пустым. Ни у кого не хватает сил, чтобы говорить, кроме срочных случаев. И даже тогда они реагируют весьма медленно. До сих пор гадаю, как база пережила все атаки и кризисы, которые с ней происходили.

По-моему, все они там стремятся умереть. Это неявно, конечно, но реальность именно такова.

Площадь Шопенгауэра (Schopenhauer Square)

В центре главных, жилых частей Дарксайда находится огромная открытая площадь, предназначенная для общественных собраний, на которые Покорители Бездн время от времени загоняли своих рабочих. Подозреваю, что эти собрания были истинными квартальными вечеринками, особенно буйными вокруг строгих, давящих, весьма неудачно сделанных латунных статуй отцов-основателей Покорителей Бездн, отправляющихся в рубище и прахе на утлых лодчонках искать землю обетованную Технократии. Воистину, это чудеса технологического искусства.

Но если честно, Площадь Шопенгауэра - одна из самых примечательных частей Дарксайда. Как же, там ведь даже есть дерево и целая клумба!

Монумент Технологическому Стремлению к Утопии (The Monument to Technological Aspiration to Utopia)

Теряясь в темноте, над Площадью вздымается и нависает, будто готовясь обрушиться и раздавить тех неудачливых, что собираются на улицах, металл Монумента Технологическому Стремлению к Утопии. Несмотря на слепящий, стерильный свет ртутных ламп, установленных во второй половине столетия или около того, я все никак не могла разобрать цвет этой конструкции, пока была в Дарксайде, равно как и

ее детали или пропорции.

Внутри я была лишь однажды: строгого, непрощающего взгляда королевы Виктории, пронзающего тебя насквозь, было достаточно, чтобы отбить мое любопытство. Главный зал был выложен строгим, серым с прожилками, гранитом, а окна были забраны тяжелыми гардинами красного бархата. Плотные ковры загадочного восточного происхождения покрывали пол так, чтобы полностью подавить движение звука под огромным вогнутым потолком и высокими полированными стенами. Звуков нет и внизу – все шумы уходят вверх, чтобы быть пойманными в верхних частях постройки. Во время моих повседневных обязанностей по очистке украшенных орнаментом железных канделябров, я пыталась, как и многие студенты до меня, хоть как-то почистить болезненно-желтые витражные панели. Там, едва удерживая равновесие на несущей балке, я могла услышать эти плененные звуки, каждый из которых распадался в стон отчаяния.

Мне говорили, что это место встреч часто использовали, чтобы впечатлить гостящих членов других Конвенций, особенно Новый Мировой Порядок. Но я ни разу не слышала ни о каких администраторах или посетителях, останавливающихся в примыкающих меньших комнатах или вообще останавливающихся где-либо на базе. Я думаю, это великолепный способ удержать чужих подальше от базы и не шнырять повсюду.

Монумент – огромная, черно-белая пародия на собор в стиле арт-деко. Читали когда-нибудь *The Haunting of Hill House*? Очертания Монумента, как линии и углы Дома Хиллов, несколько выделяются, давая ему пугающий, громоздкий облик, будто он вот-вот готов рухнуть на тебя.

Центр обслуживания роботов (The Cybernetic Maintenance Facility)

Да, конечно, как вам известно, роботам надо где-то чиниться и перезаряжаться. Изначально, это был последний край, куда были направлены техники – заботиться о собственной замене. Там была комната с высоким потолком, полная технических ниш, куда роботы вставали, как кубики Lego. Легенды Академии гласят, что эти последние люди попросту там пропали. Конечно, профессора отрицали, что подобное могло вообще произойти. В любом случае, сейчас роботы заботятся о себе сами. Думаю, вряд ли кто из людей появлялся там годами. И я, также, сомневаюсь, что хоть кто-то из людей знает сейчас, сколько всего на Дарксайде роботов. Различить их – уже геркулесов труд, а подсчитать и того сложнее.

Естественно, вы никогда не узнаете, как сейчас выглядит Центр. За его дверьми может происходить что угодно. И роботы кажутся такими… осведомленными о происходящем иногда. Это действительно жутковато.

Даркcайд Икар (Darkside Icarus)

Руины Даркcайд Икар темны, холодны и пыльны. Тоннели, связующие две базы, были завалены во время искусственного лунотрясения, разрушившего Икар. Я слышала, что тела не были собраны, и что вообще не было сделано ничего, кроме спасения оборудования. Вы видели когда-нибудь мертвый космический корабль? Когда вы входите, там нет гравитации, нет движения, нет звуков. Лишь холодное, мертвое оборудование, и бледные, застывшие лица, на которых в удивлении широко раскрыты глаза. Мне кажется, что Икар именно таков. Но в моих представлениях, однако, самое жуткое в том, что я не ожидаю увидеть на лицах удивления. Лишь усталое, тихое подчинение судьбе и катастрофе.

Я слышала, что командиры Десантников-кадетов часто отправляют своих проблемных учеников и хулиганов патрулировать руины. Ходящие среди этих патрульных слухи (которые быстро и доходчиво развеиваются) включают в себя хихикающее эхо, стоны и крики страдания, а также мерцающие белые и синие огоньки. Один доклад повествует о кадете, который клянется в том, что труп встал, подошел к нему, схватил за забрало шлема, потряс его из стороны в сторону, как терьер, и метнул в остатки старого механизма. А потом вновь стал обычным мертвым телом.

Мне кажется, вряд ли кто-то, кроме самых неудачливых призраков, мог оказаться запертым на Луне. Возможно, это было лишь воображение неудачника. Но я слышала, что на забрале его шлема остались несводимые отпечатки пальцев.

Милая история.

Студенческий центр «Хайнлайн» (Heinlein Student Facility)

Центр «Хайнлайн» когда-то был основной частью старой Школы Физики Пространств, но был перестроен под обучение солдат с основания Академии Галлея на Копе. Скучные, полутемные классы были обновлены до скучных, полутемных общежитий – сами общежития были перестроены в лаборатории – а также складов Универсальных Костюмов и ремонтных отсеков. Теперь это уже не место, где студенты грызут гранит книжных наук. Теперь они тут изучают, как *не погибнуть* во враждебной окружающей среде. Учитывая, насколько опасен Даркcайд, это идеальное место, чтобы учиться выживанию.

Центр размещен вне купола, чтобы иметь как можно больше выходов на лунную поверхность. Это логично и в случае угрозы радиационного заражения – всегда есть куча бесполезных тел, которые перекрывают путь разрушению. Фактически, это превращает все здание в аварийное убежище для этого района Даркcайда. Студентам, после тренировок по

использованию Универсальных Костюмов, поощряется «срезать пути», когда они отправляются куда-то в здание. Срезание заключается в напяливании костюма, пробежке по пустынной поверхности Луны и входе в здание в нужном месте. Словесные поощрения наставников подкрепляются плохо освещенными запутанными коридорами самого Центра. Я слышала истории о том, как студенты-новички терялись в них и умирали от голода по пути в столовую.

В центре массивного кубического строения, в котором размещается Центр, находится Музей Исследователей – мрачная комната, полная пыльных фотографий пионеров Глубокого Космоса. В него помещены электроннолучевые лампы, использовавшиеся в дисплеях радаров и видеопередатчиков, огромные металлические трубки с обоймами батарей, которые были первым Умным Оружием, и пугающие, накачанные скафандры Бака Роджерса, подвешенные к потолку. Все покрыто ровным слоем пыли, который игнорируют даже роботы. Мне говорили, что это местечко, куда могут отправиться один или два студента, желающих получить хотя бы иллюзию уединения.

Конвенция попробовала несколько лет назад сделать общежития подружелюбнее. Для этого в центральном холле на каждом этаже поставили огромные аквариумы, литров на 400, населенные самыми необычными и разноцветными из морских рыб, которых сумели наловить исследователи океанов. Эксперимент был заброшен, когда рыбы проявили весьма раздражающую привычку терять свою расцветку и плавать по аквариуму как-то летаргически, перед тем, как перестать двигаться вообще. Мне говорили, что там еще кто-то выжил, но этих рыб никто не может опознать, несмотря на то, что они большие, бугорчатые, серые и весьма злобные.

Строительная и Пусковая Площадка (Construction and Launch Bay)

Вне купола лежит небольшой шрам на поверхности Луны – небольшой участок, расчищенный от скал и выровненный каким-то чудовищным механизмом. Над этим местом расположена сеть связанных зданий, соединенная трубами жизнеобеспечения. Там в любой момент можно увидеть людей в Универсальных Костюмах, груженых инструментами, оружием и прочими приспособами. Время от времени ворота лежащих ниже построек раскрываются и выпускают космические аппараты.

Покорители Бездн используют эти ангары для постройки и запуска спутников и кораблей, а также проведения некоторых орбитальных и системных операций. Да, именно оттуда появляются НЛО.

Под выровненной местностью лежат кабеля Транспортной Установки Физики Пространств (Dimensional Science Transferal Unit) базы. ТУФП используется для проведения миссий в пространстве Солнечной

Системы.

Центр Космического Десанта (Space Marine Facility)

Рембо жив, здоров и проживает на Луне. Когда Глубокий Космос показал себя, так скажем, недружелюбным, высшее командование Покорителей Бездн создало элитный корпус дуболомов, чтобы воевать там. На благо Земли, конечно. Это было несложно – дайте человеку пушку и оправдание, и он пройдет километры, чтобы разнести что-нибудь на куски. В любое время, в любом месте.

Как отправная точка путешествий в Глубокий Космос, Дарксайд стал великолепным местом, где начинающие Флеши Гордоны могли поубивать себя, не попортив многих других людей. Если они переживают обучение (я бы сказала, это происходит с 75% из них), их сажают на корабли и отправляют в порты приписки на Последней Границе. Очень немногие из них вновь видят Землю, но там внизу и так становится уж очень людно. А с изъятием их генов из генетического набора, планете становится только лучше.

В наши дни это не только мужчины. Мое собственное, так скажем, состояние здоровья, прямо показывает, что Пограничная Служба – разрушитель неравенства. Около 20% текущего личного состава Десанта – женщины, и они тренированы, чтобы быть настолько же эффективными, как мужчины. Масса в верхней части тела ничего не значит при нулевой гравитации. Каждый, кто может вытерпеть Дарксайд достаточно долго – идеальное пушечное мясо... то есть, я хотела сказать, кандидаты на звание Спасителей Вселенной.

Посменная охрана из 50 десантников круглосуточно приглядывает за базой Дарксайд. Защищают, контролируют или утомляют они все остальное население комплекса – зависит от того, кого вы спросите. В Центре, который аккуратно отделен от основного комплекса серией тоннелей, тренируется от 20 до 30 кадетов Пограничной Службы. Арсеналы и склады снаряжения указывают расстояние. Несмотря на то, что они, по идее, должны защищать остальной персонал Базы, Десантники иногда нападают на него – просто от нечего делать. Поскольку неандертальцы составляют около половины населения базы, с этим мало что можно поделать. Официально недовольство всегда выражается, но мальчишки всегда мальчишки, и большая часть происшествий заметается под лунную пыль.

Время от времени вне базы начинают твориться странные вещи – люди обнаруживаются мертвыми, или по местности начинают бегать странные «пришельцы». Когда такое происходит, бравые десантники Пограничной Службы хватают свои пушки и идут стрелять по мишеням. Им, кажется, редко удается чего-нибудь подстрелить, но от усердия они чувствуют себя лучше.

Экология

Экология? Дурацкий вопрос. Ни на Луне, ни на наших базах ничего живого нет. Ну, кроме Покорителей Бездн. По крайней мере, *я думаю*, они все еще живые.

На самом деле, что-то живое все же встречается. Крысы. Большие, уродливые серые крысы. От крыс просто так не избавиться. Я, скорее, подозреваю, что крысы были единственными существами, избежавшими гибели в Икаре. Тараканы. Тараканы в космосе. Ненавижу их. Тому, у чего больше 4 ног, там не стоит позволять обитать. Но они попали на Дарксайд и стали настолько же распространенными, как жучки, которые оставляет для слежки НМП. Большие пощелкивающие твари, которые выглядят так, будто носят байкерские жилеты и выкидные ножи. Вооруженные гниды. Вот что обитает на Дарксайде. И у них там есть хорошие причины не ходить в темные, забытые коридоры базы. Никогда не знаешь, когда стайка крыс может умыкнуть у тебя твой картонный ужин.

Есть еще толика «Исказителей Реальности», более-менее регулярно проникающих на базу. Конечно, кадеты Пограничников и эксперты по Зачистке выходят на каждый сигнал и все Исказители уничтожаются, как «угроза стабильности реальности». По крайней мере, это регулярно публикуют в *Universal Update*, ежемесячнике, в котором Конвенция рассказывает о столкновениях, новых разработках и тому подобном. Когда я была там, я видела, как на задание отправилось полное отделение, а вернулась только половина – чтобы их сразу отравили в Институт Психического Здоровья «Декарт», потому что они стали кучкой бессвязно бормочущих идиотов. Столкновение было описано, как «быстро закрытая брешь в обороне». Разве СМИ не великолепно?

Что такое Коп?

Мы гордостью рассудочной грешим
И к совершенству горнему спешим.
Хотели бы мы ангелами стать,
И в боги метит ангельская рать.
Но ангелы мятежные в аду,
А человеки буйствуют в бреду.

– Александр Поуп, Опыт о человеке[5].

Исследовательский Центр «Коперник». Коп. Это весьма экстраординарно. Весьма. В глубинах внешнего космоса, более известного Покорителям Бездн как Глубокий Космос, ты можешь увидеть нечто, напоминающее большую, слегка тусклую звезду. Приблизившись, ты заметишь, что звезду что-то окружает – возможно, газовое облако – заставляя ее казаться размытой. Подойдя еще ближе, ты увидишь окружающую звезду паутину света, а внутри этой сети – сферу, огромный шар, который содержит звездное вещество.

Правильно, это сфера Дайсона. *Полупрозрачная* сфера Дайсона.

Ах, да, я забыла упомянуть нити. Кажется, что это все – шар, звезда, сеть и так далее – пронизано светом, как жемчужина на ожерелье. Эти нити – лазеры, на самом деле – проходят, как кажется, прямо через центр и уходят в бесконечность.

Затем ты попадаешь в планетарную зону звезды – эй, помни, эта штука *большая* – но планет там нет, только сфера. Что это за звезда? Какая-то рядом с Солнцем. Альфа Центавра, как я считаю. Не могу вспомнить, А или Б. Эта система двойная, ты знаешь это, не так ли? Нет? О, я могу часами говорить о двойных звездах… невероятно простая, знаешь ли, удивительно революционная и вращающаяся система. Звезды выпячиваются сторонами, ближайшими друг к другу, ты знала это? Простое зрелище, но я могу смотреть на него днями – как выпуклости двигаются, меняются…

Достигнув непосредственной близости Копа, ты увидишь здоровенный шар, пронизанный светом и рассеченный посередине темным кольцом. А с его полюсов выходят пылающие лучи света. Просто великолепный пейзаж!

Но звезда в центре интереснее всего. На таком расстоянии все уже могут увидеть, что звезда больше не шар. Нет, больше никаких выпуклостей по краям. Это тор.

Что такое тор? Тор – это бублик. Кольцо. У него дыра в середине. Звезда в форме бублика, огромная сфера вокруг нее и опутывающая ее сеть лазеров.

Конечно, туда можно проникнуть. Было бы глупо строить что-то подобное, без возможности попасть внутрь.

Большая часть изначальных портов закрыта. Их должно было быть шесть – по одному на каждом полюсе. Ты *знаешь*, что в трехмерном пространстве три пары полюсов? Хорошо, ты не совсем уж и неграмотна. Хорошо, четыре этих порта сейчас закрыты, кроме тех, что находятся за колоннами лазерных лучей. Это может быть опасно, на пока твой навигационный компьютер в порядке, то проблем быть не должно. Проблемы будут, если твой пилот будет пьян и захочет провести корабль вручную. Тогда ты оторвешь пилоту голову и включишь навигационный компьютер.

Канал прохода и лазерный коридор тянутся километрами. С одной стороны из стен высовываются зловещие металлические штуковины, а с другой – обжигает свет звезды. Не самое лучшее место для игр, хотя идиоты находятся. Один из способов избавиться от плохих космических ковбоев. В Покорителях Бездн неплохо быть ковбоем или коугёл, пока ты не плох, знаешь ли.

Наконец, коридор расширяется и ты внутри. Полетные дорожки резко уходят от звездных лазеров. Внутренности сферы гораздо более приятны, чем внешняя сторона. Там достаточно светло, и чем дальше ты уходишь от лазеров, тем более плотной становится атмосфера. Да, почти весь шарик заполнен атмосферой. Ее отталкивает от звезды и лазеров, поэтому там она тоньше, но достаточно пригодна для дыхания в других местах.

Насколько она большая? Около 1 АЕ в радиусе. АЕ. Астрономическая Единица. Расстояние от Земли до Солнца. Около 150 миллионов километров.

Да, да – она весьма большая. Но мы же о *космосе* говорим. В случае с космосом надо мыслить большими масштабами. Базы во всю планету, путешествия во времени, покорение вселенной. Ты знаешь, что-то вроде этого.

Насколько он большой? Небеса, я не занималась такими расчетами уже много лет. Я могу назвать объем сферы и тому подобное, но, дорогая, это ничего тебе не скажет. Совсем ничего. Это будет только цифра с множеством нулей после нее. И даже если ты увидишь ее вживую, это тебе ничего не даст. Человеческий разум просто не может воспринять, какой объем занимает Сфера Дайсона. Мысли масштабно, и все будет в порядке.

В этой холодной, неописуемой сфере находится мир мечты Маурица Эшера. Единственное настоящее притяжение исходит от солнца. Сам Коп потихоньку вращается – достаточно, чтобы создать по экватору пояс искусственной гравитации. Это та самая темная линия-

разделитель, которую можно увидеть извне. Там было собрано некоторое количество почвы, и там же обитают растения и животные. Там же находятся и некоторые постройки Покорителей Бездн. Поверхность самого пояса по объему гораздо больше поверхности Земли. Просто великолепно.

В обширной «бездне», пригодной для дыхания, болтаются небольшие планетоиды, «естественные» или неестественные по происхождению. Естественные – скопления флоры и фауны, которые объединились вместе для выживания. Неестественные – обычно, группы лабораторий. Их вид воистину поразителен. Обычно, они состоят из нескольких разных лабораторий, объединенных вместе переходами. Они могут соединяться под любыми углами, вращаться или не вращаться и иметь самую разную форму. В том, в который входила я, были соединены вместе блестящий серебряный шар, сооружение, типа Skylab, и готический собор.

В какой лаборатории, по-твоему, была я?

И да, конечно, там есть и скопления воды. Огромные, неиспаряющиеся капли. Видела когда-нибудь, чем становится вода при нулевой гравитации? Представь себе маленькие капельки, летающие в грузовом отсеке шаттла. Только тут они – с Тихий Океан. Что более невероятно, большая часть этих капель совершенно стерильна. Может быть, они подошли слишком близко к солнцу или лазерам, либо им не повезло, и они не словили никаких спор, растений или других скоплений воды, но они совершенно лишены обитателей. Ах, Биоинженеры *обожают* такие места. Они дают им возможность поиграть в богов или богинь, или что-то вроде того.

Но некоторые из этих океанов полны жизни. Их сложно опознать, потому что они заполучили какие-то водоросли или лишайники, которые полностью покрыли поверхность морей. Никто еще не решался проникнуть под них. Или пробовали, но не вернулись, чтобы об этом рассказать.

Теперь, попав внутрь, ты увидишь, что лазеры не проходят через сферу насквозь. «Северные» и «южные» лазеры независимо друг от друга генерируются вихрями энергии с каждой стороны – ты поняла, «северной» и «южной» стороны – звезды. Эти стороны связаны с уплощенными сторонами звезды, верхней и нижней частями бублика, если хотите.

Причина, по которой звезда сплющена – гравитационные линзы над и под ней. Эти линзы отражают гравитацию обратно к звезде, превращая ее в тор, оставляя темный центр, окруженный рассеивателями гравитации, которые создают там невесомость. Линзы, также, фокусируют часть электромагнитной энергии звезды в лазеры. Эти лазеры – основа системы обороны. Энергетические вихри

возникают притяжением электромагнитного излучения к гравитационным линзам.

Тебе не захочется оказаться поблизости от южной или северной сторон Копа или звезды. Поверь мне.

История Копа

> Никогда не открывай дверь меньшему злу, потому что за ним неизбежно проскользнет другое и большее.
>
> *– Бальтасар Грасиан[6].*

Годы и годы назад, задолго до того, как ты появилась на свет, Комитет Расчетов Физики Пространств, Управления и Обучения (КРФПУО) решил, что Дарксайд больше не подходит целям Покорителям Бездн. Точнее, такова линия партии. Я думаю, было определенное давление со стороны больших шишек, желающих убраться подальше от Земли и остальных психопатов Технократии. Кроме того, все больше и больше влиятельных исследовательских групп уходили все дальше и дальше от Земли. Нужен был способ сделать базу Покорителей Бездн более пригодной для людей, занимающихся дикими и безумными исследованиями. Луна была немного небезопасной из-за влияния Горизонта (и других маленьких аномалий, как мы знаем).

Они говорят, что им потребовалось 40 лет, чтобы спланировать и собрать, а потом разобрать, перепланировать и перестроить, изменить и адаптировать под неожиданно возникшие гравитационные силы этот Исследовательский Центр. Покорители, разве они не чудесны? Они забыли, что они – лишь люди, и неизбежно делают ошибки. Ошибки, сделанные при строительстве этого места, можно подсчитать в трупах. Можно было бы, но во многих случаях трупов не оставалось. Сотни погибли на Копе просто, чтобы построить его. Прямо как у пирамид, или, я бы сказала, Вавилонской Башни.

Наконец, в начале 1970-х была перерезана ленточка у Академии Галлея и было ликование. Коп стал, во многом, центром восхищения, осмеяния, пренебрежения и, наконец, уважения. Это место было самым близким к будущему по Технократии – натуральный хрустальный шар Технократической Утопии. Если они смогли создать что-то подобное, одно из семи чудес Глубокого Космоса, то они определенно могут превзойти человеческую природу и сделать Землю безопасной для человечества.

С разбитием бутылки шампанского, были запущены гигантские генераторы STAR, которые сконцентрировали солнечный ветер в один чудовищный импульс, и Копу было придано вращение, чтобы создать пояс искусственной земной гравитации по экватору. Академия Галлея

аккуратно приземлилась на нужное место, и жизнь пошла своим чередом.

После того, как к экваториальному региону было притянуто несколько деревьев и скал, упавших подобно метеоритам с соответствующими прискорбными последствиями, кто-то задумался, что будет, если так же упадет одна из капелек-океанов. Вскоре была разработана и установлена система буферов, а их генераторы управлялись по удаленному доступу из Академии Галлея.

Изначально, Коп выглядел не так, как сейчас, знаешь ли. Звезда в центре была нетронута. Не было ярких потоков энергии. Нет, нет, на каждом полюсе были шлюзы, и в каждый из них был установлен генератор STAR. Они выделяли солнечную Квинтэссенцию для лабораторий, которые переезжали на Коп и открывали лавочку. Каждый полюс был назван в честь известного физика или астронома: Шрёдингер, Хокинс, Бор, Максвелл, Циолковский и Планк. Все - мужчины, как видишь. Тогда большая часть «Великих Старых Мужей» Науки были именно старыми мужами.

Все было прекрасно обустроено для научных исследований. К сожалению, многие люди забывают, что Глубокий Космос не всегда мирен. Через год после своего открытия Коп был крещен огнем и жестоко покаран.

Они говорили, что никогда не были уверены, внутренняя это была диверсия или нет, были ли среди них барабби, о которых они не ведали. Они, конечно, были, но так или иначе, Нефанди и их союзники просто прошли через парадную дверь, почти незамеченные. Я слышала, что один молодой студент заметил аномалию, но когда он указал на нее своему наблюдателю, тот просто разозлился на него и порвал заметки о наблюдениях.

Прежде, чем кто-либо сумел отреагировать, два «полярных» генератора STAR были уничтожены страшными взрывами. Шрёдингер взорвался с одной стороны, Циолковский – с другой, и вся сфера пошла сокрушительными колебаниями. Насколько я понимаю, это напоминало монетку, раскрученную на ребре. Затем они бросили все свои силы против Планка, одного из «экваториальных» шлюзов, и серьезно его повредили. Тщательно рассчитанная экваториальная гравитация была нарушена, лабораторные комплексы падали повсюду, а по сфере проносились атмосферные шторма. Ты должна понимать, что эти взрывы превышали планетарный масштаб. Представь, что будет с Землей, если взорвать Луну. Это лишь малое описание того, что происходило на Копе. Не думаю, что они были точны при подсчете смертей, произошедших сразу после первого взрыва. Но, с такими силами тела редко обнаруживаются.

Сфера содрогалась от этой гравитационной неопределенности, грозя

распасться и рухнуть прямо на звезду.

Оставшиеся десантники Копа были брошены на бой с Нефанди. Это была короткая и кровавая схватка, закончившаяся значительным сокращением обоих сторон. Твари извне отбыли, несомненно, довольные учиненным хаосом.

Тем временем, команда лучших из выживших Покорителей собралась в командном центре главного лабораторного комплекса КРФПУО. В тот день погибли минимум два члена Комитета. Они сожгли и себя и свое снаряжение, но смогли использовать три оставшихся генератора – Хокинс, Бор и Максвелл – чтобы направить солнечный ветер по тщательно рассчитанным направлениям. Ну, они хотели, чтобы мы в это верили. Они, возможно, сказали: «О, *черт*! Нам надо это остановить! Быстрее, ребята, *сделайте что-нибудь*!».. а потом сделали что-то методом тыка и были крайне удивлены, когда это сработало. Они ухитрились почти полностью остановить вращение и колебания, что спасло всех, кто был достаточно неудачлив или глуп, чтобы до сих пор оставаться на Копе.

В конце концов, Покорители поняли, что их системы обнаружения и защиты были практически бесполезны. Генераторы Шрёдингер и Циолковский были совершенно невосстановимы. Им нужно было перестроить Коп и сделать его лучше, либо стать посмешищем для всей Технократии. И, будучи сильными и отважными личностями, они решили перестраиваться. Вместо того, чтобы перестраивать полярные генераторы, Отдел Исследований и Применения создал полярные гравитационные линзы. Изначально, я думаю, идея заключалась в том, чтобы генерировать когерентное излучение от звезды и создать сеть спутников для новой лазерной системы защиты. Затем один остряк решил превратить звезду в бублик – просто, чтобы посмотреть, что получится, я думаю. Так или иначе, оборонительная система была запущена, и исправленная сеть спутников, которую они запустили, теперь могла создавать лазерное излучение, способное испарить любой космический корабль. Так они должны были подстрелить любого злобного демона из Бездны.

Это весьма прихотливая штука. Настолько прихотливая, что весь шарик стал эдакой шуткой для молодого поколения, включая меня. Мы привыкли называть его «Облом Тихоида». Тихоид – глава КРФПУО и Конвенции в целом, как я понимаю. Коп – просто тот самый космический белый слон, болтающийся где-то там, и практически бесполезный. В Конвенции никогда не будет достаточно членов, чтобы использовать хотя бы один процент объема Копа. Это просто безумие. Даже если бы они создали планету и перевезли на нее тысячи людей – чему Биоинженеры были бы только рады, кстати говоря, если они об этом вообще думали: подопытные кролики из людей и никакого Парадокса! – то потребовались бы миллионы лет, чтобы население *начало* хотя бы оказывать влияние на окружающую среду. Это было бы

идеальным решением для построения Утопии, к которой стремится Технократия.

Но мне как-то сложно верить, что Покорители Бездн построили Коп. Так же думает множество людей, с тех пор, как ореол загадочности Покорителей был для остальной Технократии несколько рассеян. Даже если бы в стройке века принимал участие каждый Технократ, что-то размеров и масштаба Копа не было бы закончено и за тысячу лет, не то, что за сорок. Говорят, что есть свидетельства – тщательно подавляемые КРФПУО, конечно – что Коп старше, много старше, чем те 30 или 40 лет, которые он принадлежит Конвенции. Он был построен кем-то – или чем-то еще.

Ты веришь слухам? Подумай об этом сама, а когда я расскажу тебе еще немного – подумай еще раз.

Достопримечательности

Сколько интересных местечек может быть у объекта, чей порядок величины больше, чем у земли? Посмотрим…

Комплекс «Центрус» (The Centrus Complex)

В центре звезды, в узле, сфероидная конструкция несет несколько рассеивателей гравитации: это Комплекс «Центрус». Думаю, это название указывает на его положение в центре Копа. Он примерно полтора километра диаметром и покрыт толстым отражающим материалом, защищающим его содержимое от света и жара окружающей его звездной материи. Из подходящих мест в Копе вы можете разглядеть маленькую яркую точку в центре, если у вас есть подходящие фильтры на телескопе.

Естественно, единственный способ попасть туда – использовать Инвертер Квантового Поля (Quantum Field Inverter) с нужными координатами. Только два из трех ИКП на Копе их имеют. Выбери не тот транспорт – и ты поджарен.

Судя по тому, что я слышала, внутри Центруса нулевая гравитация и очень темно, а по периметру расположены сильно поляризованные и тяжело экранированные от радиации наблюдательные зоны. Некоторые мистически настроенные Покорители Бездн отправляются туда на медитации, а заинтересованные в изучении звезд устраивают станции для сбора данных. Предположительно, в центре Центруса находится совершенно темная звуконепроницаемая комната без гравитации, в которой нет ничего, кроме воздуха. Ходят слухи, что некоторые специалисты из Института Психического Здоровья «Декарт» используют это место как камеру сенсорной депривации, выпытывая информацию или испытывая экспериментальные методы лечения.

Тонкое кольцо, окружающее Комплекс «Центрус» - прототип Котла

Квинтэссенции, собирающего и выделяющего Сосуд из энергий окружающей звезды. Как только процесс сбора покажет себя стабильным, генераторы STAR можно будет заглушить окончательно, а все лаборатории Копа переключить на Котел, что даст Конвенции большую самодостаточность, а Комплексу – защищенность.

Ряд фракций Покорителей Бездн годами конкурируют за контроль над Центрусом. Последнее, что я слышала, заявки были «переданы комитету на обсуждение». Что означает – «начальство просто так его из рук не выпустит».

The Vivo[7]

Примерно в начале 20 века, согласно моим источникам истории, команда находящихся в дальнем поиске Покорителей наткнулась на бродячий астероид, летящий между звездными системами. Заинтересованные, они высадились на него и обнаружили, что это – не астероид, а корабль! Этот джаггернаут, казалось, имел собственный разум, и позволил исследователям проникнуть под внешнюю оболочку, но не далее. Несколько лет исследований убедили их, что они смогут соорудить центр управления снаружи судна, оплетя огромный экзокелет кабелями генераторов и впечатляюще-устрашающей системой вооружения. Они сделали это и потащили, довольные, гиганта к Солнечной Системе.

После какой-то неполадки с главным орудием – что привело к падению миниатюрной черной дыры в Сибирь, в район Подкаменной Тунгуски – всеми было решено оставить корабль в покое до тех пор, пока не найдется способ разрешить его тайны. Судя по тому, что мне говорили, с тех пор на нем размещена меняющаяся команда. Я никогда в нее не входила. Я всегда держалась в стороне от всего, несвязанного с моими собственными исследованиями, знаете ли.

В конце концов, Vivo был помещен на орбиту Копа. Покорители держат его достаточно близко для изучения, но и достаточно далеко, чтобы никто не соблазнился улететь на нем. Конечно, если такое произойдет, от Технократов можно будет ожидать, что они уничтожат Vivo, но не отдадут этот чудесный корабль в иные руки.

Когда на него смотришь, возникает странное ощущение… огромный кусок мертвой материи. Но все время чудится сзади чье-то дыхание, чей-то взгляд, чье-то медленное, глубокое потягивание при пробуждении и наблюдение за тобой с медленно нарастающим пониманием.

Улей (The Hive)

Медленно вращающаяся, идеальная сфера из серого пергамента, диаметром 16 километров. Нет, без шуток, именно это он и напоминает.

Снаружи он очень похож на осиный улей. Выглядит очень хрупким, готовым разрушиться при первом прикосновении. Одна секция стены была когда-то оторвана, и внутри видны идеальные десятигранные ячейки – каждая из них тонка и прозрачна, как мыльный пузырь, и на каждой поверхности играют радуги. Мне говорили, что если на эти стенки надавить достаточно сильно, то они ломаются, а не лопаются, на кристальные кусочки, испаряющиеся при соприкосновении с другими предметами.

Странность в том, что никто не знает, кто или что построило это, как и зачем. Биоинженеры отрицают любую причастность, но хотели бы послать команду для исследования. Но важные ученые из Покорителей Бездн всем в этом отказывают до тех пор, пока не выяснится, принадлежит ли Улей кому-либо.

Академия Галлея (Halley Academy)

Академия – это место, где все студенты Покорителей Бездн учатся быть хорошими маленькими Технократами и получают навыки, необходимые для проведения нужных им исследований. Это большое место с весьма роскошными общежитиями, гидропонными садами, фермами домашних животных, фабриками по переработке отходов, великолепнейшим научным оборудованием, симуляторами, бараками для охраны… практически все, что можно пожелать в утопической технократической среде, чтобы та стала тоталитарной… то есть, я имею ввиду, совершенно самодостаточной.

Это один из комплексов Покорителей Бездн, размещенных на экваториальной поверхности, на расчищенной площадке тропического леса, который они сумели насадить в некоторых регионах. Местность во время Большого Трясения была изранена частями комплекса, и пройдет еще несколько лет перед тем, как слой почвы тут восстановится.

Сами постройки спроектированы как можно более футуристическими, в стиле твердой научной фантастики. Если Дарксайд является воплощением представлений о будущем начала 20 века, то Академия является мозаикой фантазий – от Хайнлайна до Родденберри[8]. Это конгломерат построек, взятых от нескольких поколений и орды дизайнеров. В некоторых местах они широко расползаются по поверхности, в некоторых – возвышаются башнями, но, все же остаются одинаково яркими и подавляющими.

И стала жизнь…

Споры и небольшие формы жизни, которые сопровождали Покорителей Бездн, на Копе стали процветать и *меняться*. Вечный день мира, построенного вокруг его солнца, повышенные уровни радиации и Квинтэссенции, производимые этой тщательно управляемой звездой, и, более всего, обширные пространства с пригодным для дыхания

воздухом и водой сплелись в практически идеальную среду для распространения жизни. Сочетание радиации и Квинтэссенции дает толчок появлению стремительно меняющихся видов. Генетическое разнообразие на Копе уже считается настолько же обширным, в сравнении с Землей, как Земля – в сравнении с Галапагосскими Островами.

Галапагоссы с этими их скучными зябликами. У вас что, биологии никогда не было? Дарвин.

Сфера Дайсона поддерживает огромное разнообразие организмов. Вспомните, что весь шарик заполнен пригодной для дыхания атмосферой, за исключением небольшой зоны, начинающейся в 20 миллионах километров над поверхностью солнца. Да, да, небольшой, поверьте мне. Большая часть известной жизни окружает относительно узкий пояс гравитации на экваторе, поскольку большинство Покорителей Бездн, намеренно или без ведома для себя привезших с собой прародителей нынешних видов, проживают именно там. По мере того, как жизнь, подобно зеленому ковру все дальше расползается от места своего изначального зарождения, она становится все страннее и страннее, приспосабливаясь к этой необъятной и неземной среде.

Ну, она неземная сейчас. Не знаю, *была ли* она когда-нибудь земной.

Биоинженеры, всецело отдавшиеся своему коллективному комплексу Бога, провели множество экспериментов, приспосабливая земной генетический материал к среде без гравитации. Неизбежно, ряд этих экспериментальных образцов, выведенных в искусственных матках, попали в пространство сферы – случайно или намеренно. Меня в дрожь бросает от мысли о том, как развлекаются в свободное время или на учебных проектах студенты-выпускники Биоинженеров. Я слышала что-то, о появлениях Элвиса, но предпочитаю этим слухам не верить. Королю действительно не место в инопланетной среде.

В целом, на Копе обитает два типа существ – предпочитающих поверхность и парящих в атмосфере, хотя некоторые виды могут совмещать оба варианта. Большая часть наземных видов обитает в пределах трех миллионов километров пояса гравитации, поскольку у нее действительно не было времени уйти куда-то дальше. Тем не менее, до сих пор загадка, как они смогли добраться так далеко – без космических кораблей-то. Думаю, некоторые из них просто воспользовались судами Покорителей Бездн. Либо так, либо некоторые мутации развили способность к перемещению быстрее скорости света.

Наземные существа с экватора очень напоминают обитателей Земли. Там процветают растения всех видов, животные, насекомые и птицы, хотя близкое изучение показывает, что уже появились новые виды – возможно, из-за мутагенных воздействий среды и человека. По мере отдаления от земной гравитации центральной части пояса, они

меняются. Растения становятся выше и более укорененными. Животная жизнь становится более вытянутой и более хрупкой, чем ее земные сородичи.

Да, хрупкой. Вам вряд ли понадобится тратить кучу энергии, чтобы вырастить лишние мускулы и кости в лишенной гравитации среде, когда основной заботой будет поиск еды во всем этом пространстве.

Под воздействием низкой гравитации растения, обитающие на границах самого плодородного слоя почвы, начинают приобретать фантастические и невозможные формы – похожие на кружева листья и нитевидные «воздушные корни» для сбора влаги. Они размножаются побегами и под землей. Семена, скорее всего, унесет ветром туда, где у них не будет шансов вообще попасть на почву. Деревья могут быть буквально километровой высоты, но их стволы и ветки – не толще карандаша. Животные развивают крылья гораздо менее сложной формы, чем на Земле, либо когтистые или липучие лапы, чтобы цепляться, куда они пожелают. Очень мило.

Помните, когда нет гравитации, можно набрать скорость убегания, просто очень сильно выдыхая.

Многие организмы, которые появились в условиях отсутствующей гравитации, также вылетают в атмосферу – и парят либо всю свою жизнь, либо пока не найдут где-то местечко, чтобы приземлиться. Насекомые достигают воистину великанских пропорций, а некоторые млекопитающие напоминают летающих скатов. Летучие мыши – крупнейшие из млекопитающих, с чудовищным размахом крыльев и пропорционально маленькими, легкими телами. А птицы быстро приспосабливаются под требования большей скорости, снижая мускульную массу, требуемую, для поддержания полета.

Конечно, первые организмы, попавшие в атмосферу, были одноклеточными, протосинтетическими и размножающимися неполовым путем. Эти способности необходимы, если вы парите в месте настолько огромном, что у вас нет реальных шансов хотя бы встретить других представителей своего вида. Со временем к ним присоединились большие организмы и вместе они начали образовывать независимые летающие экосистемы. Основу многих из них дают деревья, растущие сферически – их корни и ветви исходят из одного древесного ядра. Многие из них развили широкие, как опахала, листья, единственное предназначение которых, кроме фотосинтеза – аккуратно помахивать, медленно вращая древо, чтобы все стороны могли насладиться вечным днем. Самое большое из обнаруженных деревьев было 60 километров в диаметре, лениво плывя по своему пути к размерам планеты. Уверена, генетическое разнообразие обитающих там животных, растений и бактерий много превышает то, что осталось во всех дождевых лесах Амазонки.

Один знакомый Биоинженер рассказал мне об одном странном свойстве этих деревьев – они нечто среднее между одним гигантским деревом и колонией деревьев. Генетический материал кажется крайне склонным к мутациям, и медленно меняется от «ствола» к «стволу» и от «ветви» к «ветви». Потому непонятно, единый это организм с невероятно разнообразным генетическим материалом, или колония организмов с достаточно схожим генетическим составом. Ему казалось, это очень редко и необычно. Я порекомендовала ему присмотреться к любой более-менее сложной компьютерной программе, чтобы увидеть что-то похожее.

Конечно, другими важными экосистемами являются капельки-океаны, а которых я рассказывала раньше. В этих океанах «нормальная» рыба живет бок о бок с радиально симметричной «рыбой» - в каждом океане своя экосистема и свои виды. Насекомые и виды, далеко ушедшие от членистоногих, живут на поверхности и флоре океанов, и некоторые рыбы развили способность плавать в воздухе, чтобы ловить их.

Итак – насекомые, птицы, растения, рыбы, летучие мыши. Что же еще? Ах, да – лягушки. Там есть лягушки, и они прыгают повсюду, но, обычно, предпочитают водоросли океанов. Предпочитают сидеть у воды, знаете ли, а не жить в ней. Они там благоденствуют. Местонахождение водорослевой капли можно всегда определить по хору лягушек-быков.

Занятно, но никто не озаботился привезти с собой на Коп ДНК рептилий. Наверное, никто не хотел запускать змея в этот конкретный сад.

На Копе нет ночи, нет различий в освещенности, нет времен года, а погода почти не меняется – не считая появлений облаков и туманов (хотя сильные бури достаточно обычны). Странно, но центр звезды – единственное место в сфере, где есть абсолютная темнота. Но помните, что большая часть этого огромного пространства – стерильно и пусто, а свет грубый и не мягкий, и, потому, более пугающий из-за ясного выявления того, что прячется во тьме.

Заключение

Интересное сравнение, не так ли? Две важных базы Покорителей Бездн – и настолько разные, что кажутся построенными двумя разными Конвенциями. Одна – дань холодному ужасу технологической Утопии, а другая является образом красоты биологического разнообразия, которое одновременно и отрицает и приветствует окружающие ее технологии.

Ох, то, что я ударилась в поэтику, указывает, что я устала.

Надеюсь, это поможет вашей книге, мисс Гастингс. Продолжайте, и упомяните мое имя. Может быть, я уже готова умереть.

Или, возможно, я готова отрицать технологии.

Континуум Гернсбека (Gernsback Continuum)

> Это другая мечта – мечта Герберта Уэллса, в которой высокие элегантные инженеры, с величайшей доброжелательностью правят человечеством, которое не знает иных забот, кроме как быть счастливым.
> Для Уэллса это был образ рая – современная версия ленивого, полного звуков арфы рая других детских верований.
>
> *– Якоб Броновски[9], Science and Human Values.*

Находящийся в Мирах Горизонта Континуум Гернсбека – по праву один из славнейших Миров Традиций. В последнее десятилетие сотни Эфиритов объединили свои силы, чтобы создать это свидетельство мощи и славы Науки во всех ее формах. Я, Калеб Уиттекер, Сын Эфира, очень горд тем, что меня попросили написать труд о нем ради обучения моих собратьев. Итак, я представляю Континуум Гернсбека – яркую, бурлящую, неудержимую смесь чистых инноваций, ожидающую посещений всех Сынов Эфира и их спутников.

Калеб Уиттекер

Молодой и активный голос на страницах *Парадигмы*, Калеб учился у почтенного доктора Джулиана Спенса. Это было достаточным, чтобы убедить меня в том, что он достоин включения в эту книгу. Возможно, в будущем доктор Уиттекер покажет себя достойным членом нашего общества. В конце концов, тот, кто способен описать нашу гордость и радость с такой энергией, в то же время избегая определенных важных секретов, обещает быть достойным источником для наших журналов и туристических справочников.

День в Континууме Гернсбека: солнечный свет отражается от серебристых шпилей, спутниковых тарелок и стеклянных шаров. Здания – конгломерат острых линий, вьющегося орнамента и стекла, и памятников стилю Арт-деко – упираются в небо, образуя чистый Метрополис, построенный для возвеличивания Богов Науки.

В облаках парят металлические цеппелины, эфиропланы и аэронавты на реактивных ранцах. Питаемые Эфиром фаэтоны проносятся по

навесным шоссе, подобно блестящим серебристым жукам, а их водители в шлемах прячутся за круглыми ветровыми стеклами. Ученые идут или едут по движущимся тротуарам, соединяющим величественные здания Мира. Их разные странные игрушки, оборудование и снаряжение объединяются в один оркестр с транспортом и лабораториями, производя постоянную фоновую песню грохота, треска, гудения и гула. Континуум Гернсбека никогда не молчит.

Ночью Континуум Гернсбека превращается в город научно-фантастического завтра. Здания подсвечиваются, становясь невероятно красивыми памятниками великолепию науки. В небе вокруг гигантских планет – Сатурна, Марса и Венеры – мерцают звезды. Увеличенные, эти не такие уж далекие планеты собрались посмотреть на Ученых поближе, тяжело нависая над Миром. Расцвеченные цеппелины состязаются за внимание с этим пейзажем из небесных тел. Лучи огромных прожекторов рассекают небо, а конвертеры электричества, гидроакселераторы и распылители ионов гудят на заднем плане.

Мы, Сыны Эфира, построили Континуум Гернсбека как представление нашей идеальной Реальности, мира, в котором Наука свободна. Многие из нас остаются в этом Мире на всю жизнь, проводя эксперименты и изучая теории. Мы с радостью нагреваем наши пробирки, обсуждаем мнения, летаем в Эфиропланах и деремся на дуэлях. Для многих из нас Гернсбек – ближайшее место к Раю.

Дары Науке

Много лет до начала стройки Ассамблея Сынов Эфира обсуждала возможные схемы их величайшего Мира Горизонта. Поскольку это должен будет быть важнейшим из Миров Горизонта Сынов, необходимо было обсудить ряд критических элементов дизайна. В конце концов, полученные планы полностью выражали Научные философии, и были элегантно оригинальны и соответствующи.

Еще больше дебатов развернулось вокруг названия Мира, и Ассамблея, наконец, остановилась на «Континууме Гернсбека» - в честь экстраординарного изобретателя и публициста Хьюго Гернсбека (1884-1967). За свою жизнь Гернсбек получил более 80 патентов на такие изобретения, как ранние средства остеофонии и прибор изучения сна, который он назвал «гипнобиоскоп». Гернсбек, уважаемый редактор и публицист, стоял за журналом *Modern Electric*[10] (который позднее стал *Popular Science*) – уважаемым изданием Сынов Эфира, позволяющим внедрять новые технологии в массовое сознание, а также за *Amazing Stories*, первым журналом, посвященным исключительно научной фантастике. За свою жизнь Гернсбек подарил этому жанру немало работ. Его предвидение технологий проявлялось в художественной литературе. Он с пугающей тонностью предсказал ряд будущих изобретений, вроде радара, микрофильмов, искусственных тканей и флуоресцентного освещения. Гернсбек был официально признан за свой вклад в развитие жанра, когда высшая ежегодная премия за лучший научно-фантастический роман была названа «Хьюго», в его честь. Хоть он был уже стар, когда Мир открылся, Гернсбек лично присутствовал на официальном открытии и, говорят, плакал от радости.

С момента открытия Континуум Гернсбека изменился немного, хотя бешеная активность в Мире стимулирует различные странные и забавные события. Так Континуум Гернсбека заслужил свое прозвище – «Мир, Который Не Спит Никогда».

Достопримечательности

С чего начать? Такое интересное место, с множеством любопытного! Возможно, мне стоит начать с того места, откуда многие посетители и обитатели начинают свое путешествие в этот чудесный Мир: на Земле…

Часовня Верховная Палата (The Great Hall Chantry)

До Континуума Гернсбека можно добраться из Часовни Верховная Палата в Париже. Построенная в традициях королевской парижской архитектуры, Верховная Палата имеет всего два этажа, но высоких. Она расположена на *Rue de Puilly*, неподалеку от Центра Помпиду, и в ее большом дворе скапливаются нищие и уличные актеры, работающие в толпе у Центра. Сынам Эфира нравится смелость молодежи, ходящей по стеклу и выдыхающей пламя перед восхищенными взглядами голубей и туристов. Перед входом в Часовню смешиваются запахи тел и бутана.

Должен признаться, мы слегка забросили Великую Палату – она, боюсь, была забыта из-за Континуума Гернсбека. Внутреннее убранство видало лучшие дни: потертые, обтянутые тканью стулья окружают деревянные столы. Свет исходит из тусклых потолочных ламп. На стенах висят картины и гобелены, но пыль скрывает их изначальное великолепие. Даже портьеры немного выцвели от времени. Хоть я чувствую лишь ароматы старого трубочного табака, некоторые гости утверждают, что Великая Палата пропахла увядшей утонченностью и забытой славой.

В Великой Палате живут наши уважаемые, но не просветленные коллеги, а также самые молодые члены Часовни. Помимо того, комнаты служат для торопливых встреч, классов и размещения дискуссионных групп. Более таинственные и активные *научные* собрания забросили эту земную Часовню.

Большинство посетителей в наши дни приходят туда только чтобы попасть в Континуум Гернсбека, где действительно кипит жизнь. Три единственных портала в Мир спрятаны в разных уголках Великой Палаты, охраняемые особыми изобретениями, созданными, чтобы мешать незваным гостям. Хорас Мак-Кинли, опытный мажордом нашей Великой Палаты, строго охраняет все подходы к порталам, устроив ряд охранных постов. Его особые охранники, как живые, так и механические, стоят в этих постах, сканируя посетителей. И гостям лучше быть готовыми ответить на множество личных и профессиональных вопросов, если они хотят пройти! У Мастера Мак-Кинли – долгая и пестрая история общения с чужаками, а у его стражей много интересных игрушек для распыления неуправляемых посетителей. Лишь излишне уверенные в себе или глупые рискнут быть с ними невежливыми. Любой Сын Эфира может попасть в Континуум Гернсбека, но лишь заслужившие благосклонность Мастера Мак-Кинли получают особый приоритетный статус. А тем, кто ему не нравится, лучше вообще обходить Палату стороной.

Как только посетитель проходит все препятствия, его или ее препровождают к одному из чудесных порталов. Эти деревянные двери, скрытые в темных альковах или потускневшими занавесями, покрыты резьбой, изображающей аэронавтов, ракетные корабли и разряды

молний. Их дверные ручки блестят особым блеском – их бронза отполирована тысячами нажатий. За этими дверьми лежит Континуум Гернсбека.

Великая Палата на Горизонте (The Great Hall on the Horizon)

По другую сторону порталов находится зеркальное отражение Великой Палаты – но более хорошо украшенное и сохраняемое, чем его земной аналог. У очень элегантной, в сравнении с Великой Палатой на Земле, Палаты Континуума Гернсбека стены обиты бархатом, а мебель – тяжелая и из вишни. Серебряные лампы в стиле арт-деко с резными и в стиле Тиффани абажурами освещают кушетки начала 20 века, стулья с высокими спинками и кожаные диваны. В воздухе висит аромат сигар и коньяка.

Если окна Великой Палаты в Париже декоративные и существуют лишь для внешнего украшения и поддержания внутренней уединенности, то в Великой Палате в Континууме Гернсбека окна – от потолка до пола на каждой внешней стене. Это могучее поместье стоит на холме над городом, обозревая все великолепие этого Мира. Там и тут снуют роботы, разнося напитки и прибирая комнаты. На стенах и столах находятся странные приборы, со своим уникальным предназначением каждый.

Снаружи здание и холм окружают парк с зеленой травой и цветущими деревьями. Его украшают движущиеся, извергающиеся и даже сияющие фонтаны и скульптуры. На главном дворе находится стеклянный шар 4 метра диаметром. В основании сферы находятся электроды, создающие мечущиеся внутри голубые молнии. Каждый, кто прикасается к стеклу, притягивает к месту контакта разряд, но не получает удара током. Эта сфера – памятник Николе Тесле, одному из величайших ученых, изучающих и раскрывающих природу Сил.

Обитатели этого чудесного поместья передвигаются по парку на велосипедах, покрытых циферблатами, фонарями и даже ракетами. Другие катаются на скейтбордах с реактивной тягой. На пикниках молодым парочкам прислуживают роботизированные корзины, чьи телескопические руки расстилают скатерть, раскладывают еду и прибирают после. Сыны Эфира занимаются обычными вещами – мы просто делаем их не как все.

Ассамблея Наук (The Assembly of Science)

В Великой Палате Континуума Гернсбека обитает влиятельное учреждение. Ассамблея Наук принимает только тех Сынов Эфира, которые хорошо показали себя в экстраординарных ситуациях. Как вы можете догадаться, наше определение «экстраординарного» *действительно* экстраординарно! Ассамблея Наук слышит и властвует

над всеми разногласиями членов Часовни.

Скала Чести (Honor Rock)

На дальнем конце города находится огромное открытое пространство, примерно с 4 футбольных поля площадью. Оно служит местом проведения дуэлей и диспутов. Скала Чести напоминает пирамиду со срезанной верхушкой. Со стороны, обращенной к Великой Палате, находится лестница, по бокам которой идут пандусы для колесных роботов и личного транспорта. Мы, Эфириты, называем ее *Восхождением Чести*, так как каждый соперник должен подняться по ступеням на самый верх.

Дуэли происходят по многим причинам. Среди них – разрешение диспутов, защита Научной чести, либо просто развлечение и практика. Когда дуэлируют Сыны Эфира, сначала должен определиться тип дуэли. Можно выбрать пеший бой, в рукопашную или на стрелковом оружии, либо на транспорте – на бронированных фаэтонах. Такая битва очень напоминает гонки на выживание. В других дуэлях великие Ученые могут пилотировать бронированный цеппелин, вооруженный гамма-пушками и лучевым оружием. Эти дуэлянты пытаются обойти друг друга и сбить.

Сферы, используемые для дуэлей на Скале Чести, проявляются иначе, чем в обычных диспутах (смотрите **The Book of Shadows**). В отличие от мистиков, предпочитающих бесплотные эфемеры, мы, Ученые, используем физические проявления Сфер. Хоть такие создания, состоящие больше из энергии, чем материи, нельзя назвать настоящими приборами, они служат нам хорошо. Сфера Времени, например, может выглядеть, как, своего рода, спутниковая тарелка с антенной в центре, а Силы могут быть лучевым ружьем. Когда дуэлянт использует Сферу, антенна посылает во врага разноцветные волны, создающие нужный эффект.

Центры Развития Наук (The Centers for the Advancement of the Sciences)

В специальных Исследовательских Центрах наши студенты и ученые исследуют, изучают и разрабатывают девять элементов реальности. Здесь мы проверяем наши теории и испытываем инструменты, не опасаясь земного Эффекта Парадокса. У каждого такого центра есть свои черты во внешнем облике, отражающие назначение лаборатории.

Центр Изучения Нулевого Измерения имени Джона Вуда Кэмпбелла[11] (The John W. Campbell Center for the Study of Dimension Zero) (Связи).

На вершине этого готического здания из стекла и камня, символизирующего пустоту в целом и обнаженность в теле, сидят прозрачные, кристальные горгульи. Сыны Эфира, работающие в ЦИНИ,

изучают измерение, удаляющее расстояние между двумя точками. В 1934 году Джон Кэмпбелл назвал это измерение «гиперпространством». В честь его вклада в теории Связей, дизайнеры назвали здание в честь него.

Дом Судного Дня (The Doomsday Building) (Энтропия)

В этом здании, расположенном на краю Мира, идут работы по созданию устройство разрушения. По ясной необходимости, внешние части здания были облицованы Эфирно усиленным материалом, много более прочным, чем сталь или бетон. Этот тяжелый экзоскелет сияет опаловым светом под освещением Мира. Прекрасному в своей форме и внешних украшениях, Дому необходим этот изолирующий материал, чтобы оградить Континуум от любых энтропических неполадок, которые могут произойти.

Башни Электродинамики (The Electrodyne Towers) (Силы)

Названные в честь Инженеров Электродинамики, первыми начавшими изучение Сил в конце викторианской эпохи, эти две одинаковые десятиэтажные башни стоят бок-о-бок. Между разноцветными окнами протянута вязь медных и золотых балок, создавая огромный трехмерный витраж. Гигантские электроды, расположенные на лицевых сторонах зданий, генерируют электрические разряды, которые периодически разряжаются в воздухе между зданиями. Внутри башен множество лабораторий продолжает изучать природу Сил.

Центр Наук о Жизни имени Г. Дж. Уэллса (The H.G. Wells Life Sciences Building) (Жизнь)

В этом центре Ученые изучают Сферу Жизни во всем ее многообразии. Это здание, названное в честь Г. Дж. Уэллса, который был соавтором одной из самых известных книг на эту тему, Науки жизни (The Science of Life), в 1930 и который всю жизнь изучал загадки биологии, напоминает поместье начала 20 века, оплетенное плюющем и окруженное розовым садом. Его мирные, целительные энергии почитаются в нашей Традиции, и многие уставшие духом приходят туда для отдыха в этой странной атмосфере, напоминающей спа.

Башня Натурфилософов (The Natural Philosophers' Tower) (Материя)

Названный в честь Гильдии Натурфилософов, истинных предтеч нашей Традиции, этот Центр продолжает наше вечное исследование природы Абсолюта. Со временем мы убедим наших собратьев по Совету, что источник всего прочего лежит в изначальном Эфире, воплощенном в простой Материи. Простая черная башня поднимается из скалы, лестницы в ней ведут в небеса и спускаются глубоко под основание Центра. Внутри целеустремленные ученые прокладывают еще более

глубокие тоннели в поисках загадочного Фактора OX5, основы наших познаний о 10 Сфере.

Лаборатория Метафизики (The Metaphysics Lab) (Разум)

Но углах треугольного здания возвышаются башни, представляющие созидательную, аналитическую и метафизическую грани разума. Поверхности Лаборатории отражают Континуум на него самого, как увеличительное стекло самопознания и внутреннего странствия. Внутри ученые создают приборы, усиливающие или уничтожающие способности разума.

Башня Квинтэссенции (The Tower of Quintessential Power) (Основы)

Сильнейший Узел Континуума лежит под основанием этого здания. Гигантский стержень, введенный в Узел, вытягивает Квинтэссенцию и передает ее в полый центр башни. Благодаря прозрачным стенам стержень виден снаружи – неоново-синий луч, впаянный в глыбу льда. Здесь ученые ищут лучшие способы накопления и передачи «сока». Подобно Центру Уэллса, эта лаборатория дает возможность усталым Ученым отдохнуть от долгой и бесплодной работы. Короткий визит сюда уже придает сил.

Центр Развития Путешествий по Подпространству (The Center for the Advancement of Extradimensional Travel) (Дух)

Самое высокое здание в Континууме привечает ученых, которые изучают Эфирные измерения, составляющие Теллуриан. На вершине башни находится прозрачный купол, в котором размещены их центральные офисы и диспетчерский центр взлетного поля. Это место дает им замечательный вид на весь Мир, а Эфиролеты и подпространсвенные ракеты взлетают с травяного поля рядом с Центром, прямо под бдительным взором Ученых.

Лаборатория Темпоральных Исследований (The Temporal Investigations Unit) (Время)

Египетская пирамида из красного кирпича, покрытая сияющими мистическими символами, венчает это квадратное синее здание без окон. Пирамида медленно вращается, делая один оборот в час. Здесь свои загадочные вычисления проводят Ученые, посвятившие себя созданию машин времени и изучению природы и течения времени. Мне говорили, что они достигли невозможного – путешествия в прошлое. К сожалению, это предполагаемое исследование запечатано в границах Континуума Гернсбека, а крайне строгие правила запрещают широкомасштабные исследования – по крайней мере, пока.

Центральный Склад и Универсальный Магазин (The

General Mess and the Supply Mall)

Даже Сынам Эфира нужно сырье, чтобы жить и проводить эксперименты. На центральном складе растятся и обрабатываются продукты питания, а потом они продаются в рынкоподобной атмосфере этого здания из хрома и сияющей черепицы. Все, что вам может понадобиться от обычного мира – от «свежих» голубей до чизбургеров, доступно здесь. Хоть многие старые Ученые предпочитают синтезированную пищу в ее привычном виде, некоторые их футуристичные коллеги просто глотают таблетки и напитки, в которых сочетается вкус «настоящей» еды с ее питательными веществами.

В универсальном магазине продавцы с лицензией Ассамблеи продают обычные (то есть, не магические) товары и услуги тем Сынам Эфира, которые слишком заняты, чтобы путешествовать через порталы и самим покупать то, что нужно. Эта невероятно выгодная торговля породила элитный класс торговцев – разрешения даются на несколько лет. Ученые, живущие в Континууме, заказывают пробирки, диоды, листовой металл, ткани – просто *все*. Этот огромный торговый центр – 5 километров в длину и три этажа. И все они забиты магазинами. Если вам что-то нужно, то вы найдете это тут – от туалетной бумаги до офисных принадлежностей.

Экология

Все Сыны Эфира иногда посещают Континуум Гернсбека. Многие живут там постоянно, посвятив себя и свои жизни исследованиям, оставляя Землю в прошлом. Хоть я и не согласен с тем, что такая изоляция ведет к безумию, эти Эфириты склонны быть немного странными. Мир населяет около 100 Ученых, и примерно 20 туда приезжают на какое-то время. Все остальное население Континуума составляют непробужденные спутники, возлюбленные и механические слуги.

С течением лет, Континуум образовал свое собственное сообщество, а инфраструктура стала достаточно развитой, чтобы поддерживать людей, которые решили там жить. Городская транспортная система, состоящая из навесных шоссе и летающих такси, позволяет жителям быстро перемещаться из одного места в другое.

Поскольку столько людей сделали Гернсбек своим постоянным домом, там развилась собственная экономика. Обитатели Континуума используют валюту, называемую К.Г., для всей внутре-Мировой коммерции. К.Г. – золотая монета, которая может быть использована для покупки товаров и услуг у других обитателей мира. Примерно 10 К.Г. стоит обед, а за 500 отдадут в аренду на год домашнего робота. Ходят монеты достоинством 1, 10, 100 и 500. Как понимаете, фальшивомонетчество хоть и возможно, но карается вечным изгнанием.

На Центральном Складе – гигантской ферме и бакалейном магазине,

роботы и автоматические системы производят пищу и воду для всего мира. Многое необходимое сырье доставляется с Земли, хотя используются и специальные Методики Жизни, позволяющие увеличить содержание витаминов и ускорить рост овощей. Пища, производимая в Континууме, имеет форму пилюль. Когда добавляется вода, они обращаются в готовое блюдо, горячее или холодное – как указывается – имеющее запах и вкус настоящей домашней еды.

Под городом здания соединяют огромные трубы. Эта артериальная система переносит отбросы всех сортов в центральный перерабатывающий завод под Домом Судного Дня, где они уничтожаются. Специальные Санитарные Роботы, в шутку называемые Слабительными, патрулируют канализацию, следя, чтобы все работало гладко.

Вездесущие роботы играют важную роль в ежедневном обслуживании Мира. Ученые создают их для исполнения рутинной работы, необходимой для жизни сообщества. Каждый робот, странно уникальный по форме и внешнему виду, имеет свою задачу. Вместе, они носятся с места на место, исполняя свои задания, или просто стоят, ожидая, когда они понадобятся. Эти роботы убирают, строят, готовят и даже делают окна. Если есть какая-то задача, которую надо исполнить, то существует и робот, призванный ее завершить.

Стражи Великой Палаты

Бравые ребята, избранные стоять на охранных постах в парижской Великой Палате, должны показать себя в глазах Мастера Мак-Кинли достойными доверия и хорошо образованными Учеными. Эти охранники работают в парах, досматривая каждого посетителя. Любой вызов их власти будет встречен равным или превосходящим сопротивлением, в зависимости от обстоятельств. У них строгий приказ защищать порталы любой ценой. Когда они на посту, они никому не доверяют и бдят вовсю.

Хоть они осознают серьезность своих обязанностей, многие стражи используют свое положение, чтобы подшучивать над посещающими Мир в первый раз. Некоторые ставят неофитов в странные и неприличные ситуации, выдумывая собственные правила прохода. Одну из самых известных своих «шуток» они сыграли над недавно Пробудившимся Сыном Эфира, направлявшимся в Континуум Гернсбека за указаниями от своего наставника. Охранники, стоявшие на посту в тот день, убедили юношу, что ему надо раздеться догола, перед тем, как пройти через портал. Наивный юноша им поверил. Когда он попал нагишом в комнату, полную людей, поднялось… волнение. Виновные в этом охранники были наказаны, но не строго. Бдительность, даже с толикой хулиганства, необходима при охране драгоценного Мира.

Слава Науке, спасительнице Человечества!

Срединный Мир (Midrealm)

Я – Видящий,
Бог Смерти и Возрождения,
Освежеванный, Козел Отпущения.
Три столетия
Я висел на этих крюка
В обжигающем пламени,
Моя плоть горела и кровоточила.
Каждую ночь Змей приползает терзать меня,
Пожирать мою плоть и сжигать мою кровь.
Это моя жертва и наказание заранее.
Каждое утро я рождаюсь вновь, прозревая все больше.
В боли и экстазе смерти,
Я познал руны и чары, природу греха.
Я отдал эти секреты человечеству
Вместе с обществом и развитием,
Надеждой и верой, огнем и находчивостью.
За это я наказал себя,
Подвесив себя на эти крюки.
Моя плоть горит и кровоточит.
Ибо я – Видящий,
Бог Смерти и Возрождения,
Освежеванный, Козел Отпущения.

Аборигенные духи и боги свободно странствуют по всей Средней Умбре, от отражений Земли в Пенумбре до Ближних Миров космологии Гару. Но когда встает какой-либо значительный вопрос, заинтересованные лица и группы собираются для его обсуждения здесь, в Срединном Мире.

Анонимное описание

Странник, который прислал мне эту статью, пожелал сохранить свое имя в секрете, и я так и сделала. Его исследования оказались ценными для моих собратьев по Часовне в прошлом, поэтому я попросила его описать Мир, в котором он часто бывает – Мир, отличный от тех Ближних Миров, описанных во второй главе. Мир, не являющийся «Миром Горизонта», выпадающий из всех простых категорий. Предположительно, этот Мир соединяет все Три Мира. Хорошо скрытый, этот Умбральный Сад может ответить на вопросы многих из нас, кто слишком не уверен в размышлениях над нашими взглядами. Делать выводы я доверяю вам.

Срединным Мир назван не просто так. Он не только лежит в Средней

Умбре – многие Обитатели Тени считают его находящимся в центре Вселенной, месте, известном многим магам, как Точка Связей или Гора Каф. Истинность этого утверждения пока не подтверждена (но и не опровергнута), даже вашими так называемыми «Мастерами Связей». Более символически, «Срединный Мир» указывает на репутацию этого места, как нейтрального места встреч для духов любого рода. Духи, которые собираются здесь, обсуждают вопросы, не касающиеся Земли.

История

Эти духи рассказывают миф, очень распространенный и примечательно схожий со многими нашими:

Сначала было ничто – Змей, Бездна, Забвение, Энтропия. Сколько существовала Бездна – неизвестно, так как само Время еще предстояло выдумать. Потом в Бездну упала капля Вильда, изначальной энергии. За первой каплей последовали другие. Там, где капли Вильда капали в Бездну, две силы обнуляли друг друга. Что-то появилось. Это Что-то (известное, как Узор или Ткачиха) приняло форму семечка. Питаемое непредсказуемыми реакциями Вильда и Бездны, семя выросло в росток – Великое Древо (Alder Bole). По мере того, как дерево росло, его корни растянулись по Бездне и полностью ее закрыли. Но Великое Древо продолжило расти, и его огромная, развесистая крона создала Верхнюю Умбру. На конце каждой ветви раскрылся цветок, и расцвели новые Миры. Тем временем, его корни дотянулись до Нижней Умбры, создав Земли Мертвых. Эта часть мифа объясняет, почему Великое Древо достигает столь многих Миров.

Согласно мифу, Великое Древо создало и других – Сестер, Обитателей Тени, аборигенных духов и существ, которых вы называете «богами». Там где наиболее силен был Узор – в Средней Умбре вокруг ствола – со временем появилась физическая реальность: Земля, ее стихии, животные, растения и смертные. Если коротко, все появилось из Великого Древа.

В текущее время Древо стабильно и раскидисто. Но все же энергии Вильда продолжают капать на верхние ветви. Здесь обитают слуги Динамики, вроде Великого Орла (Protean Hawk). Но существует и Бездна. Одно из ее порождений, Тифон, подгрызает корни Великого Древа. Большая часть духов верит, что рано или поздно Бездна высвободится, Великое Древо падет и вселенная погибнет. Но они верят и в том, что капли энергии Динамики будут падать в Энтропию, создавая новый участок Узора. И так начнется новый цикл и новая реальность.

Сам Срединный Мир находится у основания Великого Древа, в том месте, где почва покрывает корни обычного дерева. Любопытные – а разве не все люди любопытны в душе? – возможно, заинтересуются, как можно попасть в этот Мир. Возможно, вам стоит начать медитировать над мистическими узорами, которые неожиданно призовут Великое Древо: крестом, свастикой, мистическими обозначениями Великого Древа или даже простыми деревьями. Великое Древо – начало и центр всего. Его влияние вечно и повсеместно.

Достопримечательности

> В этом смысл Ада (как, впрочем, и Рая): оказавшись там, попадаешь на свое место – в точности, куда хотел.
>
> *– Джозеф Кэмпбелл, Мифология любви*[12].

Барьер Срединного Мира и за его границами

Срединный Мир окружает магический барьер – светящаяся радужная стена невообразимой высоты (дотягивающаяся, как кажется, до самого Горизонта). Если посмотреть ближе, то странник обнаружит, что барьер состоит из Квинтэссенции неизвестного типа: ни свободной и доступной для сбора, ни сформированной в чистый Узор… неизвестного, по крайней мере, так, как маги это воспринимают. Из-под барьера, из той точки, которую на Земле посчитали бы полюсом, в четырех направлениях текут четыре бурлящих, эфемерных реки.

Барьер практически непробиваем. Ни один из странников, которых я знал, не смог оставить в нем постоянного пролома. А я знавал и Архимагов. Маги, искушенные в Духе, обнаруживают, что могут пройти сквозь этот барьер, как сквозь Барьер Земли. Как ни странно, но покидающие Срединный Мир не встречают никаких препятствий.

Первое, что видят странники, пройдя барьер – Великое Древо. Хоть оно находится очень далеко, человеку придется сильно запрокинуть голову, чтобы осмотреть его ствол от переплетенных корней до скрывающихся в облаках ветвей. Его крона дотягивается до Горизонта, а ветви пронзают барьер. Из-под корней гигантского дерева вытекают

четыре реки. Хоть остальная часть Мира и подавляется видом Великого Древа, она не менее примечательна. От барьера к Древу тянутся широкие участки лугов и полян, лесов и болот. Каждый из таких участков поддерживает свой состав почвы, и множество духов зверей.

Великое Древо (The Alder Bole)

В зависимости от позиции, Великое Древо можно назвать Древом Жизни, Древом Познания Добра и Зла, Священным Древом или Мировым Древом. Говорят, Великое Древо существовало с начала времен и даже породило множество Миров. Это проявление Узора (или Ткачихи) – одно из последних частиц чистого созидания. Говорят, под его ветвями укрывались сами Пречистые, а некоторые утверждают, что сам Единый забрался на ветви Древа и подвесился вниз головой в поисках мудрости.

Великое Древо ведет во множество Миров. Верхние ветви дотягиваются до Миров Верхней Умбры, а темные норы под корнями спускаются к Землям Мертвых. Дыры в коре ведут в то, что странники называют Зонами, а листья шевелятся под порывами Умбрального Ветра. Взбираясь по кроне огромного дерева, можно добраться до любого места в Средних Мирах. Эти пути безопасны и быстры, хоть и не без осложнений. Великий Орел, реющий над верхними ветвями, требует вечно меняющейся платы. Путешествие под корнями ведет мимо подземного логова Тифона, где в вечном свете белеют кости богов.

Чудесное само по себе, Великое Древо еще и плодоносит. Плоды Вечности покрыты золотистой шкуркой, в них нет косточек, а мякоть сочна и сладка. Помимо того, что они являются сильным Сосудом, ходят легенды, что эти фрукты даруют чудесные результаты тем, кто их съест – бессмертие или просветление. К сожалению, Тифон имеет привычку охотиться на тех, кто ворует плоды, поэтому истину в этих легендах определить сложно.

Зал Многих Собраний (Hall of Many Meetings)

У основания Великого Древа, скрытый под переплетенными корнями, стоит Зал Многих Собраний. Этот огромный длинный дом – 45 метров в длину, 15 метров в ширину и 15 в высоту у фронтона. Его деревянные стены кажутся прочными и вечными, как само Время. В зависимости от точки зрения, он может напоминать медовый зал викингов, длинный дом американских индейцев, бамбуковую хижину или деревянную пагоду. Внутри он украшен расписанными шкурами и сложной резьбой во множестве разных стилей. Пять очагов несут через печные трубы разнообразнейшие ароматы.

Зал служит местом встреч местным духам и другим Обитателям Теней. В натуре Срединного Мира лежит «всеобщее вече», сохранившееся со времен допотопных. Здесь все голоса имеют вес. Местные духи могут заседать в Зале, либо он может быть пуст, но трое

там есть всегда – Сестры.

Экология

«Дикая природа» Срединного Мира включает в себя духов животных, Детей Поляны (Glade Children) и Элементалей четырех основных видов. Другие духи собираются в Зале Многих Собраний, либо не задерживаются, используя Великое Древо, чтобы странствовать между Мирами. Описанные ниже Обитатели Теней живут только в Срединном Мире и никогда его не покидают.

Сестры (The Sisters)

> Желающего Судьба ведет, а нежелающего – тащит.
>
> – *Сенека.*

Известные, как Судьба, Жизнь и Неизбежность, Сестры – темнокожие женщины в простых одеждах и босиком. Одна покрыта морщинами, другая зрела и мудра, а третья – свежа и невинна. Хоть это и не истинные их облики, никто их не видел иными.

Ни один по-настоящему не понимает Сестер (как их обычно называют), но многие утверждают, что они – воплощения Старухи, Матери и Девы. Знания о духах приписывают им как материальное, так и эфемерное существование. Предположительно, Судьба определяет смысл чьего-либо существования, его или ее лучшую судьбу; Жизнь управляет обыденными счастливыми случайностями и шансами, которыми могут безвременно оборвать жизнь; Неизбежность следит за телесным состоянием (старение, болезни и так далее). Правда все эти слухи или нет, они уважаемы всеми. В некоторых случаях вмешательства Сестер бывает достаточно, чтобы прекратить ссору даже самых надменных Обитателей Теней.

Видящий (Forethought)

Между корнями Великого Древа стоят иссохшие высокие сосны. Самые нижние ветки начинаются в 9 метрах над землей, что дает отличную видимость. Посреди мертвого леса на дюжине цепей висит крупный, хорошо сложенный мужчина, удерживаемый вогнанными в тело крючьями. Под ним, из обильно орошенной кровью почвы, тянутся цветы и папоротники.

Это Видящий. Он ни на чьей стороне и происходит из времен, когда Земли еще не было. Таково им самим назначенное себе наказание: днем он висит, предоставленный всем стихиям, в предсмертном трансе; ночью Тифон съедает часть его. Эти страдания не убивают его, так как он вечен. Вместо этого, чувственный опыт одаривает его скрытыми озарениями, которыми он делился в прошлом со смертными.

Стоит кому-либо задать Видящему вопрос «Что причиняет тебе боль?», как крюки, наконец, покидают его тело, и он падает на землю. Цепи немедленно обматываются вокруг вопросившего и поднимают его в воздух. Видящий встает, быстро восстанавливая свои силы, и смотрит на своего спасителя: «Возложив на себя груз страданий, ты упрочнил мою веру в человечество». Затем он уходит, чтобы начать жизнь смертного.

Пока кто-либо еще не задаст тот вопрос, новый Видящий обречен на постоянные муки. К счастью, до освобождения, этот человек может считаться полубогом – он не умрет, пока сам того не захочет. Кроме того, к тому моменту, когда его освободят, он будет обладать множеством озарений.

Тифон, Охотник Иалдабаофа (Typhon, Jaggling of Ialdabaoth)

Тифон, сторона Вечного Змея Иалдабаофа – гигантская змея, с ногами многоножки и головами на каждом конце тела. Эта темная тварь свернулась под корнями Великого Древа, вгрызаясь в Узоры Реальности и охраняя пути в Нижнюю Умбру. Иногда он вылезает, чтобы покарать жаждущих Плодов Вечности.

Великий Орел (The Protean Hawk)

Великий Орел – проявление энергий Динамики, осаждающихся на верхние ветки Великого Древа. Он, создание хаоса, получившее постоянную форму и разум, патрулирует проходы к Верхней Умбре. Странникам стоит ожидать, что им придется заплатить какую-либо пошлину прежде, чем им будет позволено пройти.

Фрукты и растения Срединного Мира очень питательны, но становятся ядовитыми, если их оттуда вынести. Желающие покинуть Мир должны пройти через светящуюся радугу снова. Хоть считается, что смертный может попасть в Срединный Мир лишь единожды, я там бывал много раз. Но, по большому счету, я не смертный и не могу точно говорить о вас.

Прощайте, дамы и господа. И будьте осторожны.

Станция Виктория (Victoria Station)

Существуют бесчисленные Солнца, бесчисленные Земли, которые кружатся вокруг своих Солнц, подобно тому, как наши 7 планет кружатся вокруг нашего Солнца. На этих мирах обитают живые существа.

– Джордано Бруно, 17 февраля 1600 (незадолго перед сожжением на костре).

Станция Виктория – великолепное строение из мрамора и стекла в стиле нео-барокко. Дорические колонны поддерживают украшенный скульптурами фасад, а главное здание увенчано медным куполом, от времени потемневшим и отливающим бирюзой. Оно похоже на обычный железнодорожный вокзал, построенный в Англии 19 века. Единственная разница в том, что он стоит на куске эфемерной скалы, парящей в электромагнитных волнах Горизонта Луны. Если говорить по-дилетантски, это космическая станция на орбите Луны… в мире духов, не меньше!

С этой передовой базы Сыны Эфира отправляют исследовательские экспедиции в Пространство Эфира, также известное, как Глубокая Умбра. Существуют только три способа добраться до Станции Виктория: во-первых, на Умбральном корабле (Umbraship); во-вторых, используя сильную магию Духа; в-третьих, используя какой-либо телепортационный прибор (но если такой «телепортатор» на Станции и существует, об этом знают немногие). Сторожевые спутники Покорителей Бездн делают путешествие сложным, но все попытки этих уродов взять Станцию штурмом провалились. Насколько я знаю, они давно оставили надежду осуществить подобное злодейство.

История

Изначально Станция Виктория была частью Транспространственной Железной Дороги (Trans-Spatial Railroad) железнодорожного барона (и аколита Инженеров Электродинамики) Стивена Лоуренса Робертсона. Был 1871 год. Этот предприниматель решил соединить мир железными дорогами, используя телепортирующие тоннели и врата, созданные магией Духа. Поначалу только некоторые избранные Пробужденные кондукторы знали дороги, но была надежда, что со временем этот способ путешествий будет доступен всем! Станция Виктория находилась в Пенумбре Лондона, связанная с несколькими сильными Узлами и защищенная заброшенным складом (ее материальным отражением).

В ущерб Прогрессу, проект Транспространственной Железной Дороги закончился катастрофой. Лишь после дюжины поездок *Дух да Винчи* (*The Spirit of da Vinci*) свернул не в тот тоннель и прекратил существование. После множества взаимных упреков Инженеры Электродинамики начали множество расследований «несчастного случая». Все было безрезультатно. В конце концов, они обвинили во всем комбинацию «человеческой и технической ошибки» и попробовали забыть весь неприятный эксперимент. Станция Виктория впала в забвение.

(Стоит упомянуть: один Эвтанатос утверждает, что поезд и его пассажиры, – среди которых много важных Ученых – уехали в Нижнюю

Умбру. Каждую годовщину его исчезновения, в полночь, на некоторых населенных призраками сортировочных станциях этот поезд можно заметить. В данный момент профессор Неон дорабатывает чувствительные к эктоплазме фотографические пластины, чтобы подтвердить или опровергнуть эти слухи).

Доктор ван Баас

Когда Алексис Гастингс попросила меня написать о Станции Виктория для ее нового путеводителя по Мирам, моя реакция была двоякой. Во-первых, я был весьма польщен. Алексис великолепный маг и близкий друг – вместе мы работали над рядом экспериментов и даже некоторыми статьями *Парадигмы*: «Великие Дочери Эфира» (том 82 выпуск 3), «Схема Защитного Костюма (Envirosuit)» (том 84 выпуск 2) и «6500 по Кельвину: температура плавления Примия» (том 89 выпуск 1).

Следующей моей реакцией было смущение. Хоть я и Эфиромаг, на Станции Виктория я бывал нечасто. В первый раз – когда была уничтожена Часовня Грейлок. Потом – когда я был назначен старшим инженером на Эфиролет, мы останавливались на Станции. С тех пор я попадал туда ненадолго пару раз. Как потом объяснила Алексис, это именно то «мнение странника», которое она искала.

В этом вступлении я хочу поблагодарить профессора Дабриуса, который уделил мне время для интервью, и специалиста по охране Генри Модира за его экскурсию по Станции.

Спасибо!

- *Доктор ван Баас*.

Тут историю стоит прокрутить вперед, в 1893 год. Капитан Горацио Севидж только что вернулся со своей высадки на Луну. Его команда пропала, а ракета*Vernwell* буквально рассыпалась по винтику. Невероятно, но Севидж отказался опубликовать свои открытия! В своем коротком сообщении Внутреннему Кругу он сообщил следующее: «Луна не стоит дальнейших научных исследований». Год спустя спешно собранный зонд Покорителей Бездн *Raptus* был уничтожен при контакте с поверхностью Луны. Так заканчивалась любая последующая попытка высадки.

Вернемся к Капитану Севиджу. Несмотря на неудачу, он был еще более настроен изучать Глубокую Умбру. Но он знал и то, что необходима передовая база. Когда Орден Разума отказался выделять фонды – и даже Инженеры Электродинамики отказались поддержать его (небольшая месть ученых) – Севидж от души выругался и пошел своим путем. Неделю спустя коллеги Капитана бурлили новостями о том, что Станция Виктория была вырвана из Пенумбры и заняла место

на орбите Луны. Ходил слух, что Капитан открыл Аркадию, Мир Фей, и заключил с ними какой-то союз. Правда это или нет, но Станция Виктория – это чудо. В отличие от большинства Миров Горизонта, этот находится на орбите Луны – а не Земли – и черпает Квинтэссенцию оттуда.

Несмотря на предыдущие резкие слова, Севидж дал понять, что Эфиронавтам на Станции рады. Одним из первых получивших приглашение был Дабриус (тогда еще Студент). Это было удачно. Недавно запатентованный Генератор Кислорода Дабриуса – изначально предназначенный для подводных аппаратов – сделал жизнь на космической Станции Виктория куда более комфортной.

Когда Инженеры Электродинамики перешли на сторону Совета, Станция Виктория стала клубом исключительно для Эфиромагов. Покорителям Бездн появляться было запрещено. Даже мистики из других Традиций могли попасть туда, только будучи гостями Эфиронавтов. С тех пор в истории Станции не происходило ничего примечательного. Позвольте мне упомянуть один интересный момент: Профессор Дабриус был на борту Станции Виктория 20 июля 1969, и заявил, что смертные на Луну не высаживались. «Бред. Никто, со времен Горацио Севиджа, не ступал на Луну. Это неоспоримый факт. Ха. Жюль Верн мог придумать научную фантастику, но Покорители Бездн довели ее до совершенства».

(**Примечание Редактора**. Когда я и Принцесса-Рыбачка интервьюировали Кэтрин Николс, беглую Покорительницу Бездн, и спросили о возможном существовании баз Технократии в «Глубоком Космосе» (как они это называют), ее ответ вверг меня в шоковое состояние. Доктор Николс утверждала, что Лунная База Даркcайд существует с 19 столетия! (Более подробно описано где-то в этой главе). Я передала эту информацию Профессору Дабриусу. Сначала, он посмеялся над этой «кучей бреда». Но до меня доходили слухи о том – с тех пор, как я начала писать эту книгу, – что команда Эфиронавтов собирается изучить темную сторону Луны с помощью лучшего сканирующего и следящего оборудования. Пока разногласия не будут решены, я опубликую обе «истины» слово в слово. - *Алексис*).

Достопримечательности

> Дезинтеграция и загрязнение воздуха строго запрещены.
>
> *– латунная табличка на входе в каждую космическую станцию.*

Снаружи

Станция расположена на половине сферического астероида около полукилометра диаметром. Верх – плоский и гладкий, покрытый ухоженными лужайками, деревьями, мощеными дорожками,

несколькими железнодорожными путями и зданиями. Нижняя часть похожа на гипсовый слепок обычного лунного кратера. Все это окутано искусственной атмосферой. Иногда в Эфир вылетают пузыри газа, дыма или оксида углерода.

По краям астероида находятся 4 космических дока. Это не более, чем стальные балки, деревянные доски, и причальные мачты с цепями – уродливо, но утилитарно. Обычно, там стоят один или два Умбральных корабля Станции. Корабли *SES Наутилус* и *SES Арго*, похожие на зазубренные наконечники стрел, классифицируются как крейсера. Каждый из них может нести 4 человека экипажа и 10 пассажиров. Чаще всего они возят Эфиронавтов с Земли и на Землю.

На краю астероида, между доками, находятся ряды складов (в которых, поговаривают, хранятся забытые изобретения и странные приборы). Эти здания не только создают защитный периметр, но и не дают рассеянным Ученым упасть с астероида. В центре астероида, над этими постройками, возвышается, подобно властительнице, в честь которой была названа, Станция Виктория – большая, суровая и надменная.

Внутри

Главные двери Станции – 3 метра высотой, украшены медными накладками и резьбой, изображающей чудовищ. К ним прилагается причудливой формы молоток. Когда они открываются, по Станции прокатывается звук гонга. Посетители проходят в обширную гостиную/ вестибюль, примерно 12 на 12 метров, с обитыми плюшем креслами, большим камином (в котором горит зеленоватое пламя), дубовыми кофейными столиками, изображенными маслом знаменитыми Сынами Эфира, латунными Эфиролампами, индийским ковром и даже столом для бильярда. Комната пахнет смесью дорогого кофе и табака.

Здесь гостей встречает Тия, горничная-робот – прелестный андроид, напоминающий девушку мечты Максфилда Пэрриша[13], босоногая и в струящихся одеждах. Немногие люди могут похвастаться изящным юмором и этикетом, которые демонстрирует она. К сожалению, ее запоминающие устройства очень слабы – она редко запоминает лица после первой встречи.

Сразу за вестибюлем лежит огромный зал (24 метра на 72 метра). Два этажа высотой и идущий через все здание, он очень похож на церковный. Иногда его используют, как бальный зал. Десятки дверей ведут из него на кухню и ресторан, библиотеку, часовню, общественные туалеты, тайные проходы, комнату охраны и другие места. Двери верхней галереи ведут в гостевые комнаты и личные квартиры проживающих на Станции.

К обзорной площадке ведет спиральная лестница. С помощью

телескопа или окна просмотра можно увидеть Землю, Пространство Эфира и Луну.

Внизу

Некоторые другие комнаты были вырезаны в самом астероиде. Под землей – великолепное место для лабораторий, потому что даже эфемерный камень прекрасно заглушает взрывы и вопли (издаются исключительно атмосферы ради очаровательными и слабовольными лаборантками, нанятыми специально для этого, поверьте…). В одной высокозащищенной комнате находится Генератор Кислорода Дабриуса. Этот механизм преображает камень, мусор и почти все прочее в пригодный для дыхания воздух. Всякий, кого обнаружат портящим его, будет немедленно изгнан – на транспорте или без оного, в зависимости от вердикта специального суда.

Экология

Территория Станции – дом для некоторых земных форм жизни: травы и деревьев (завезены) и мышей (проникли зайцами). Кроме того, есть коренная растительная форма – моховики (mosslings). Напоминая губку, моховики способны дрейфовать по Умбре или медленно ползти по плотным объектам. Они поглощают чистый Эфир и выделяют Сосуд. Собирать Сосуд немного сложно, потому что он принимает форму шипов в десятки метров длиной и толщиной с иглу. У моховиков очень медленный метаболизм и они производят только одну Каплю Сосуда в месяц.

Ходят слухи, что на Станции обитают (или регулярно навещают) невидимые брауни. Сломанные предметы таинственным образом чинятся, а незавершенная работа часто выполняется к следующему дню. Поговаривают, что даже постоянная орбита Станции обеспечивается за счет Гламура фей.

Что до магов, то постоянно на Станции обитают три Просвещенных Эфиронавта. Это:

- Профессор Дабриус, нынешний командир базы, известный изобретением Генератора Кислорода. Возможно, немного эксцентричный, этот уважаемый Мастер-Ученый перескакивает в разговорах от темы к теме. Хоть он и кажется старчески дряхлым, несколько нахальных юных щенков на своих шкурах узнали то, что этот пожилой Ученый был когда-то профессиональным боксером.
- Урр Ре`ок, ящероподобный пришелец из другого времени. Она напоминает розового протоцератопса (динозавра, родственного более известному трицератопсу) и творит странную магию. Будучи, предположительно, последней представительницей вымершей на Земле ящероподобной расы, она телепатически говорит на английском, немецком и французском, и постоянно предупреждает,

что наши исследования Глубокой Умбры приведут к катастрофе. Что бы вы там ни думали, Урр – не порождение моей фантазии. В сравнении с тем, что я видел, служа на Эфиролете, разумный динозавр – вполне нормальное дело!

- Маргрейв Карл-Вернер Люфтвелль III, великолепный старосветский джентльмен с интересными теориями об Умбральных Мирах и выдающимся талантом к карточным играм. Несмотря на унаследованный титул, Люфтвелль – наиболее прогрессивный Ученый Станции и эксперт по отвергнутым полям трансмировой связи. Его манеры безупречны – он создал и программировал Тию – но могу утверждать, что он наиболее доступный из всех, кто населяет станцию.

Шесть аколитов являются слугами и техниками. В текущем списке есть повар и официант (оба работают в ресторане), уборщик, старший лаборант, горничная-робот Тия и специалист по безопасности Генри Модир. Модир патрулирует Станцию в полном мундире гусара 19 века, дополненным орденской лентой и медалями. Гордящийся и серьезно относящийся к своей работе, он одинаково великолепно владеет лучевым пистолетом, саблей и методами дедуктивного мышления.

Капитан Тиберий и мои товарищи по команде Эфиролета часто навещают Станцию между полетами в Глубокую Умбру – равно как и многие другие Сыны Эфира. Иногда заглядывают даже странники по мирам духов из других Традиций. Хоть обитатели этого забавного Мира кажутся очень занятыми своими исследованиями, многие из них любят поговорить с путешественниками о своем бывшем доме – Земле.

Сезонные Миры Вербен (Verbena Seasonal Realms)

Был там священный лес, он веками стоял, нерушимый,
И под сплетеньем ветвей царили густые потемки.
Солнце согреть не могло холодного мрака дубравы.
Не населяли тот лес ни сильваны, ни сельские паны,
Не было нимф — властительниц рощ, но стояли святыни
Варварских грозных богов с алтарями кровавых служений;
Был этот сумрачный лес окроплен человеческой кровью.

– Лукан (Марк Анней Лукан), Фарсалия[14].

Сезонные Вербен, существующие в пределах Незримого Мира Жизни – тени Венеры, если вы ракетовод – на самом деле четыре разных места. Возможно, они связаны некими тайными магическими путями, но

мы, Вербены, обнаружили их немного. Если старые знания говорят правду, то другие проходы могут напоминать колодцы, радуги, грибные кольца или любой другой вид дыры в природной среде (например, пещеру или овраг). Но большинство магов жизни считают их разными Мирами, и используют более привычные средства путешествий в них и из них. Как туда попасть? Если вы не знаете, вас там не ждут. Другим мистикам достаточно сложно найти Миры Времен Года. Им там трупы неофитов не нужны.

История

Вербены утверждают, что некогда все Сезонные Миры пребывали на Земле, и что Лилит, наша полулегендарная «мать-основательница», спасла их после падения Эпохи Легенд. У каждого Мира – своя уникальная история.

Замок Зимы (Winter Castle)

Бывший когда-то дворцом Повелителя Драконов Виовра (Viouvre), этот замок во Французских Альпах считался уничтоженным во время Жакерии в 1361 году. Ложь! Замок Зимы был вновь открыт Примасом Красавкой примерно между 1457 и 1466 в результате ее общения с Герметистом, которого она встретила во время Великой Ассамблеи.

Дом Весны (Spring Cottage) (Апрельский Лес (An Giblin Coille))

Многочисленность Вербен долгое время было отличительной чертой востока Северной Америки. Наша история вызывает вопросы: существовали ли маги жизни бок-о-бок с шаманами всегда, или они прибыли вместе с Лейфом Эриксоном в 9 веке, или они появились вместе с пилигримами в 17 веке? Как бы то ни было, наши предки удержали несколько Узлов для своих нужд. Одним из таких мест была старая грубая хижина – дом пожирателя грехов или знахарки, тут мнения разнятся. Расположенная к глубине гор Катскилл, она противостояла «Разуму» до 1913 года. Когда все воспоминания о ней ушли из памяти местных жителей, она перенеслась в Умбру. Образ Дома Весны явился леди Шарлотте Куай в 1969 во время ее Пробуждения. Более могущественные Вербены иногда замечали Дом в Апрельском Лесу, изначальном Весеннем Мире. Вскоре Дом, единственная рукотворная вещь в этом месте, дал Миру новое и более знакомое название. Те, кто цепляется за традиции, все еще называют этот Мир прежним именем.

Роща Лета (Summer Grove)

Предположительно, когда-то этот Мир был частью царства Пресвитера Иоанна, которое тянулось от Эфиопии до Зимбабве. В 1165 году этот Просветленный африканский монарх послал письма

императору Священной Римской Империи и в Византию, императору Константинопольскому. Он утверждал, что правит царством, полным чудес, наподобие Низкой Эпохе Легенд, когда смертные, мистики и мифические звери сосуществовали. Эти новости встревожили философов-ученых Европы (и, позднее, Орден Разума). В течение следующих трех веков они искали это место. На самом деле, они нашли царство достаточно легко, но война длилась 300 лет. Тем временем, Искатели Бездн слали в Европу непрерывный поток посланий, согласно которым никаких следов Пресвитера Иоанна обнаружить не удавалось. Со временем Спящие забыли этот миф. С тех пор последние его останки существуют в Умбре. В 1592 исследователь миров духов из Вербен нашел Рощу Лета. Хоть имя его было забыто, легенда о том, что его привела туда темнокожая богиня – нет.

Круг Осени (Autumn Circle)

Старейший из Сезонных Миров, Круг Осени когда-то был святилищем друидов в кельтской Британии. Потом римляне пришли, увидели и победили. Столкнувшись с кельтскими практиками и открытым сопротивлением, римляне начали систематическое уничтожение могущественнейшего ордена кельтских мистиков – друидов. Последние друиды отступили к их старейшему Узлу на острове Мэн. Когда в 61 году нашей эры туда вторглись римляне, друиды воззвали к своим языческим богам о помощи. Их молитвы были услышаны: в обмен на все их жизни Узел был спасен… Лилит, предположительно. Круг Осени был вновь открыт валлийским бардом Мирддином в 575 году.

Талиен, в целом – техноязычник.

Слушайте. Я немало попутешествовал с каждой стороны Барьера, и я был во всех четырех Сезонных Мирах. Я посвятил свою жизнь изучению мудрости Вербен. И моя работа, как барда – передавать то, что я узнал. Наверное, поэтому Хиша порекомендовала, чтобы я написал эту часть для маленького «Карманного путеводителя по вселенной» Гастингс. Это может еще быть связано с тем, что большая часть всего этого уже была на моем жестком диске, поэтому я мог послать всю информацию Гастингс оптом.

Если вам нужно больше информации, посмотрите мою страничку на http://www.tradition.com/talien.

- *Талиен*.

Достопримечательности

В каждом Сезонном Мире можно найти множество чудес. Здесь я могу привести только самые известные. В Сезонных Мирах обитает множество живых чудес, и лишь те, кто странствовал по ним, считаются достойными узнать самые сокровенные тайны этих Миров. Другими

словами, бугага! :-P

Замок Зимы

Этот Мир напоминает идеализированный альпийский пейзаж. Некоторые из этих гор высоки (6 километров) и остры, как самые высокие пики Восточной Африки. У других – скругленные контуры Карпат (2400 метров) А другие – просто выровненные ледниками плато, вроде тех, что в Гренландии или Центральной Азии, едва возвышающиеся на 1200 метров. Все они укрыты кристально-белым снегом и окружены тонкими облаками. Воздух здесь чист и лишен запахов.

Единственные теплые места Мира находятся в вечнозеленых лесах, в защищенном промежутке между колючими сосновыми ветками и ковром иголок, огражденном от пронзительного ветра и летящего снега. Но те, кто укрывался там, утверждали, что лес полон «загадочных и таинственных вещей», и что запахи земли, смолы и гниения живо напоминали о том, что некоторая жизнь старше человека…

Но все же, Мир состоит не только из гор и сосен. В его долинах скрыты и другие чудеса. Одно такое место – ледник Кальдвелл («Ледяная Стена»), чей прозрачный лик покрыт стилизованными изображениями мифических зверей и других, более привычных существ. Если сравнивать его нынешний облик с зарисовками, сделанными 139 лет назад, то можно сделать вывод, что он со временем меняется. Никто не знает, сам ли ледник меняет себя, или кто-то терпеливо вносит эти медленные и незаметные изменения.

Предположительно, там где-то есть место, где скалы превращаются во фьорды и уходят в льдистые моря. Кто знает, что может обитать в этих ледяных водах, и какие земли (если они есть) лежат за ними…

Наконец, я должен рассказать о том, что дало этому Миру его имя – Замке Зимы. Этот элегантный средневековый дворец покоится на одной из гор. Его стены сложены из каменных блоков – каждый последующий

слой светлее предыдущего, и так продолжается до самых мраморных парапетов. На многие блоки были нанесены защитные руны. К замку, стоящему на крутой скале, могут добраться только опытные скалолазы или умеющие летать. Другие приглашенные попадают туда чрез тайный ход в долине. Постоянно населенный Хранителями Древа, Замок дает кров любым Вербенам, попавшим в этот Мир. В крытом дворе замка растет старый дуб с кроваво-красной корой. С его голых ветвей свисают пустые петли, а на глинистой земле среди корней лежат наконечники копий.

Многим странникам этот холодный Мир кажется жадным до жизни. Он притупляет чувства, вытягивает силы, замедляет дыхание и наполняет ваше дыхание сильным холодом, как только тот попадает в вашу глотку. Более оптимистичные Вербены считают этот феномен напоминанием драгоценности жизни. Зима тоже часть Вечного Года.

Дом Весны

Гости проходят в этот Мир через фруктовый сад. Ряды вишневых деревьев напоминают руки бродяжек – коричневые и тонкие, ломкие и влажные, вытянутые и ждущие подаяния. На уродливых самих по себе деревьях растут прекраснейшие цветы. Сад жив ими, летящими по воздуху в ленивых потоках ветра. Можно представить себе подружек невесты, бросающих цветочные лепестки под ноги молодоженов. В воздухе густо висит запах весны – сырой земли, древесного сока и обильной пыльцы. Предупреждаю, он слишком приторный для всех, кроме Вербен.

Сад уступает место более тонким деревьям – ивам и диким яблоням, преимущественно. Садовая дорожка вьется через сырой двор. Холодные известняковые плитки красны от раздавленных яблок и скользки от опавших яблоневых цветов. После случайных грибных дождей с веток капают капли. Неподалеку журчит ручей. Лишь самые внимательные гости могут заметить колодец – старый и разваливающийся, поросший мхом и травой. Большинство считают его естественным образованием. Тем, кто заглянет в него, либо кинет камень или что-нибудь светящееся, колодец кажется бездонным. Когда я впервые попал в этот Мир, моя проводница отвела меня в сторону – вежливо, но твердо. «Лучше оставить его, Талиен», произнесла она. «Или найдешь ответы на вопросы, которые не решаешься задать».

За тем колодцем находится центр этого Мира – старая маленькая хижина, стоящая посреди великолепного сада. Покрытая росой почва дает жизнь фиолетовым тюльпанам, растущим из темно-зеленых листьев; разноцветным крокусам; желтым, напоминающим трубы, нарциссам; кустам покрытой желтыми цветами форсайтии; вербе с серыми пуховушками. Вы можете услышать звон музыкальных подвесок и почуять запах дыма. Сам Дом Весны, площадью примерно 9 на 18 метров, построен из оструганных бревен, соединенных по углам.

Возраст не пощадил старое дерево, но щели между бревнами были недавно законопачены.

Внутри Дом украшен серпами, хомутами, латунными гравюрами и другим антиквариатом. Лампы и настенные канделябры пускают по маленьким уютным комнатам танцевать свет. Гостиная, кухня и столовая – части одного большого открытого пространства (примерно половины Дома), разделенные хорошо подобранной мебелью. Три спальни и крыльцо завершают его устройство. Он пахнет травами и ароматными смесями. Учитывая количество латуни и дерева, мне почему-то все время кажется, что Вербены на самом деле – деревенские родственники Эфиромагов.

Дом Весны не всегда так тих. Хоть никто не живет там постоянно, многие Вербены собираются там во время Имболка и Сретения (1 и 2 февраля). В другие времена там устраивают праздники Искатели Луны. Никакого расписания посещений нет. Тут, скорее, действует принцип «кто раньше встал, того и тапки». Если Дом забит, вливайся как можно лучше и падай, куда хочешь. Когда я там был, я и моя проводница нашли для себя местечко. Она предсказала мою судьбу при свете толстых восковых свечей. Мы любили друг друга у огня.

Многие неофиты спрашивают о Мировом Древе: оно должно быть во всех Часовнях Вербен. Тогда их ведут наружу и показывают дуб, высотой примерно по пояс. «Этот росток», идет далее традиционное объяснение. «Воплощает семена мифов, сохранившихся на Земле, медленно растущие под нашим наблюдением. Они будут расти и, со временем, принесут свои плоды…»

Роща Лета

Два ряда стоящих камней обрамляют пыльную дорогу в этот Мир. Пронзительный звон цикад дальние отзвуки маниакального смеха хорошо разносятся в сухом, неподвижном воздухе. Проходящие путешественники привлекают москитов, черных мух и песчаных блох.

Дорога приводит в большую рощу священных дубов. В центре стоит одно из крупнейших Мировых Древ, которые когда-либо видели. Пять человек могут взяться за руки и все равно не окружить его. По мнению Традиции, это Пречистый, застывший в вековом сне. Для большинства странников это предел странствий – один путь на вход, в рощу, один же и на выход. Каждый инстинкт предупреждает, что во всем остальном Мире человеческие законы не действуют.

Одна моя знакомая волшебница утверждала, что исследовала Мир за пределами рощи. Камарию, перевертыша, практически все время вел инстинкт, и, наверное, именно поэтому ей позволили вернуться обратно. Это, также, означает, что ее воспоминания обрывочны, и состоят, преимущественно, из звуков и запахов. Предположительно,

дубовая роща становится лесом из буков, грецкого ореха, каштанов, яблонь и даже вишен. Со временем деревья начинают утончаться – расстояние между стволами стало настолько большим, что ей приходилось бежать по корням. Затем начиналась саванна – отдельно стоящие деревья, гудящие термитники, жаркое открытое небо, мало укрытий. В низине саванны находится источник воды с сильной энергией. Все виды существ – обычные и мифические, хищные и травоядные – приходят туда на водопой. Камария не почувствовала страха, но были очень сильные ауры.

Ей казалось, что она уловила запах бесконечной пустыни, лежащей дальше. Но даже Камария не решилась идти дальше.

Круг Осени

Портал в этот Мир образован стволами, переплетенными корнями и сцепившимися ветками любых двух деревьев, окружающих вершину холма. Внутри круга находится большой просвет, утоптанный до плоского состояния веками танцев. В центре стоит плоский каменный алтарь в форме кольца. Из его центра растет Мировое Древо этого Мира. Его листья – и листья окружающих это место деревьев – раскрашены разными яркими красками, а не привычно коричневые, как у обычных дубов.

В свете потрескивающего огня, поддерживаемого в металлических жаровнях, можно увидеть, что алтарь используется много лет. На его изношенной гладкой поверхности высечены слои и слои символов. Самые древние метки уже почти не различимы, но похожи они на свастики, спирали и другие древние символы, которые мы больше не узнаем. Более глубокие, новые символы – на огаме, гэльском и латыни. Их помогает выделить кроваво-красная краска.

За кольцом деревьев и танцующими огнями жаровен в его пределах лежит тускло сияющий, как в свете полной Луны, Мир: серебряно-синяя земля лишена иных цветов, каждая деталь подчеркнута тьмой, густых теней больше, чем освещенных мест. Странно, но в хмуром, цвета синего бархата небе, серебряного диска не наблюдается. Если не считать хруста веток под ногами или шелеста опавших листьев, стоит полная тишина. За пределы древесного круга можно выйти – не каждый просвет содержит магический портал. Священный круг находится на холме. Мшистый дерн под его деревьями покрыт поганками. Некоторые провидцы получали невероятные прозрения, поедая эти грибочки. Другие же часами блевали.

Окружающая территория состоит из сырых, затянутых туманами низин. Некоторые исследователи попадали в густой, колючий лабиринт из кустов. Один возможный путь через лабиринт ведет к узким ступенькам, хрупкой скамеечке и маленькому пруду. Его воды чисты, как стекло, а холодная, чистая глубина бесконечна. После желто-

оранжевого песка мелководья центр, между двумя переплетенными корнями, проваливается вниз, в голубое ничто. Говорят, что этот путь ведет в иные миры. Эту теорию еще никто не проверял.

Экология

> Будь же здоровой, земля, мать людей;
> Процветай под Божьей защитой,
> Пищей полной для блага людей.
>
> *- часть англо-саксонского заклинания для «исцеления полей».*

Каждый Сезонный Мир, что ожидаемо, имеет собственную экосистему, законы и обитателей. Не нужно говорить, что каждый, вмешивающийся в природный цикл, мусорящий или оставляющий иные «метки цивилизации» огребает неслабых люлей, особенно если это Вербена (нам полагается знать это лучше других). Мусорить в Сезонных Мирах – все равно, что испражняться в лицо Богини. Просто не делайте этого.

Замок Зимы

Деревья варьируются от сосен и берез в долинах до рядов гигантских елей на склонах, чьи конусообразные кроны украшены полотнищами мхов. На самых высоких местах растут только мхи и лишайники. Среди всей этой зелени можно найти и цветы, вроде северного аконита, лазоревой синюхи и черного морозника.

В круге жизни растения питают мышей, зайцев, дятлов, красных белок, карибу, мамонтов и шерстистых носорогов. В свою очередь, травоядными питаются полярные лисы, гигантские орлы, волки, росомахи, горные медведи и снежные драконы. Говорят, в ледяных морях есть стая синих китов. Если это так, то некоторые Вербены делают для современных вымирающих видов то же самое, что когда-то делали для мифических животных.

Помимо обычных животных, в Замке Зимы обитают и волшебные твари. Предположительно, где-то в этом Мире до сих пор обитает Повелитель Драконов Виовр. Говорят, что вместо золота его укрытие заполнено полудрагоценными камнями, вроде аметистов, аквамаринов, белых сапфиров и всех видов кварца. Некоторые говорят, что скрытные, покрытые шерстью «Лаппы», обитающие в промерзших равнинах, не люди, а Йети или даже феи, тролли. Единственные духи, которые тут есть – ледяные элементали.

Защитники этого Мира – преимущественно, Хранители Древа, барды и, по жребию, друиды. Их можно найти исследующими заснеженные земли на лыжах или собравшимися вокруг костра в Замке Зимы,

попивающих горячий мед и кофе с ромом и делящихся знаниями. На зимнее солнцестояние (21 или 22 декабря) там происходит собрание представителей всех фракций Традиций, чтобы поприветствовать новых своих членов. Хоть эта земля и сурова, способные охотники могут прожить там на местной дичи. (Говорят, охота на шерстистых носорогов – то еще испытание, даже для полудюжины охотников. Магия считается мошенничеством). Изобретательные рецепты, включающие лишайники, корни и древесную кору помогают разбавить преимущественно протеиновую диету. Самое популярное жилье – сам Замок Зимы. Каждый, кого приглашают внутрь, может найти уголок и свет костра. Просто будьте вежливы, и все. Кроме того, странник может построить собственное укрытие из любых подручных материалов – иглу защищает от пронизывающих ветров не хуже любого замка!

Дом Весны

Фауна состоит из каролинских уток, шотландских куропаток, кроликов, енотов, дикобразов, оленей, хорьков, рысей и черных медведей. Для этих созданий, жизнь – быстрый и вечный цикл оплодотворения, вынашивания и выращивания молодняка, и последующего оплодотворения. Некоторые странники утверждали, что кроме обычных животных они видели нимф и сатиров, резвящихся в саду.

Из Вербен там обитают, преимущественно, Искатели Луны. Во время Имболка и Сретения (1 и 2 февраля) в Доме для празднования пробуждения жизни собираются многие другие Вербены.

Роща Лета

Те, кто приглядывается, может заметить, что местная растительность преимущественно состоит из высоких трав. Деревья, пятнающие саванну – кедры и ветвистые девятиметровые кактусы.

В этом Мире обитают бородавочники, буйволы, слоны, грифы, феникс, львы, семейная пара грифонов и извилистые шестиногие крокодилы. По равнинам, также, бродят стада чепрачных дукеров (небольшие животные, похожие на оленей, вымершие на Земле) и тасманских сумчатых волков. Фауна Мира примечательна тем, что даже обычнее животные духовно активны. Когда им угрожает магическая опасность, они впадают в транс и позволяют защищать себя своим духам. Аналогично, в каждом дереве обитает Сын Поляны.

Хранители этого Мира – исключительно Ткачи Жизни. Те, кто могут менять форму, проводят большую часть времени в животной форме – обитателям мира нет дела до запаха человека. Маги должны добывать добычу исключительно природным вооружением. Те, кто осмеливался принести ружье – или даже лук – или пропадали, или обнаруживались ужасно искалеченными. Другой вариант – принести еду с собой. Но не спрашивайте, что происходит с теми, кто мусорит… Во время Бельтейна

(30 апреля) в Рощу Лета приходит множество Вербен, и некоторые уходят достаточно далеко от Мирового Древа. Однажды сотни животных окружили рощу и тихо наблюдали за празднованием. Никто не знает почему, но поговаривают, что дитя, рожденное в этом году от связи Юного Короля и Королевы будет очень особенным.

Круг Осени

Странно для Мира Вербен, но Круг Осени кажется полностью лишенным животной жизни… если не считать пары зеленых глаз, следящих за вами издалека. Один маг утверждал, что видел единорога – пепельно-серого, а не белого, с рогом цвета черного янтаря. Но он тогда съел несколько грибочков.

Хранители этого Мира - преимущественно Ткачи Судеб, носящие зловещие плащи с капюшонами. Серпы, которые они носят, используются не только для сбора падуба… Во время Лугнасада (1 или 2 августа) приходят туда для Пробуждения Аватаров своих учеников и принятия их в нашу Традицию. Никто из магов не живет там постоянно. Хранители приходят и уходят, когда есть нужда.

И еще раз, зарубите себе на носу – войдя в Мир будьте вежливы. Если вы убиваете, делайте это чисто. Если после вас остается мусор – заберите его с собой. Если вы забыли эти правила – молитесь. В Сезонных Мирах Мать-Природа может быть весьма непрощающей.

[1] — Циклические знаки двенадцатеричного цикла. Используются в Китае и странах Азии для летоисчисления, а также в метафизике. [Наверх]

[2] — Циклические знаки десятеричного цикла. Используются в Китае и странах Азии для летоисчисления и метафизики. Соответствуют стихиям и сторонам света. [Наверх]

[3] — Jane Wagner, The search for signs of intelligent life in the universe. [Наверх]

[4] — Степень, которая присваивается при успешной защите диссертации после двух-трех лет обучения в докторантуре по гуманитарным наукам. Может присваиваться и тем, кто далее специализируется в естественных или точных науках. Традиционная степень, восходящая к первым университетам. Примерно соответствует степени кандидата наук в России [Наверх]

[5] — Перевод В. Микушевича. Александр Поуп "Поэмы", М., "Художественная литература", 1988 г. [Наверх]

[6] — Бальтасар Грасиан-и-Моралес – испанский мыслитель, писатель и философ 17 века. [Наверх]

[7] — В переводе с латыни, Живой. [Наверх]

[8] — Джин Родденберри - создатель сериала Star Trek. [Наверх]

[9] — Британский математик, биолог, историк науки, актер театра, поэт и изобретатель. [Наверх]

[10] — Научно-популярный журнал Хьюго Гернсбека, публиковавший статьи о последних достижениях науки и техники, а также схемы и рекомендации по сборке различных электрических устройств. В январе 1914 слился с Electrician and Mechanics, другим американским научно-популярным журналом, и стал называться Modern Electrics and Mechanics. С 1916 года и по сей день известен, как Popular Science. [Наверх]

[11] — Влиятельный писатель и редактор, во многом способствовавший становлению «Золотого Века» американской фантастики. [Наверх]

[12] — http://www.e-reading.link/chapter.php/108065/14/Kempbell_-_Mify%2C_v_kot... [Наверх]

[13] — Maxfield Parrish - Американский живописец и иллюстратор, автор многих живописных полотен со сказочными сюжетами. [Наверх]

[14] — Перевод А. Е. Остроумова. [Наверх]

‹ Глава 3: Загадки | вверх | Глава 5: Небесные тела ›

Все оттенки Тьмы

Глава 5: Небесные тела

> Прежде всего, мы должны заметить, то мир является шарообразным или потому, что эта сфера совершеннейшая из всех и не нуждается ни в каких скрепах и вся представляет цельность, или потому, что эта форма среди всех других обладает наибольшей вместимостью, что более всего приличествует тому, что должно охватить и сохранить все, или же потому, что такую форму, как мы замечаем, имеют и самостоятельные части мира, именно Солнце, Луна и звезды; или потому, что такой формой стремятся ограничить себя все предметы, как можно увидеть у водяных капель и других жидких тел, когда они хотят быть ограничены своей свободной поверхностью. Поэтому никто не усомнится, что такая форма придана и божественным телам.
>
> *– Николай Коперник, О вращениях небесных сфер*[1].

Принцесса-Рыбачка

Я подумала, что начало цитатой Коперника привлечет внимание некоторых косных господ, которые считали, что этот человек, – которого едва не сожгли как колдуна за его открытия – был предателем своего вида. Хоть я и признаю, что его идеи помогли Ордену Разума взять земную парадигму в свои руки, я, также признаю и то, что он был прав.

Да, Коперник, конечно, был прав. Когда бы мы ни говорили о планетах, циклах, обществах или элементах магии, всегда вспоминаются сферы. Несмотря на древние мифы о плоской Земле, мне кажется, что идея сферической планеты так же постоянна магически, как и «научно». И если, наблюдая за феноменом, он ограничивал этот феномен, то эта книга – аналогичное проявление гордыни.

Ах, да. В этой главе я расскажу о планетах и принадлежащих им Мирах. Несмотря на «научные» постулаты, которые, кажется, оставили от этих Осколков безжизненные шары газа и камня, мы, кто путешествовал туда лично, знаем, что истина сложнее, чем говорят те утверждения, в которые нас заставляют верить.

Вне нашего собственного Горизонта, вне нашей Земли, Миры все еще ждут отважных исследователей-авантюристов. Ближайшие Миры – Незримые и Отколовшиеся – имеют древние связи с нашим миром и нашим родом. Древние порталы все еще ведут на некоторые из них. Старые сказки повторяют, что Единый разделился на Многих. Его большие фрагменты стали Отколовшимися Мирами, планетами, воплощающими элементы их нового существования. Меньшие части стали духами, силами и всеми живыми существами. Эти истории, как бы их не воспринимали, дают нам отправную точку в вопросе, почему планеты Сферы должны быть едиными.

И есть еще глубокий космос – Глубокая Умбра, Пространство Эфира, Бездна. Некоторые из Традиции Алексис участвуют в безумной «Великой Гонке» с Технократией, в которой они открывают новые Миры и колонизируют новые планеты до того, как это сделают их враги. Многие из них погибают от рук Мародеров, Нефанди и многого чего похуже, обитающего в Бездне. Может быть, они того заслуживают. Эти «пионеры», в своей гонке за славой, ставят под удар то, что ищут. Подобно натуралистам, топчущим цветы, чтобы поймать бабочку, они уничтожают то, что не видят, ради того, чтобы схватить то, до чего они могут добраться. Может быть, космос лучше оставить его коренным обитателям. И некоторые эти обитатели могут обеспечить себе покой.

Космическое путешествие

Теоретически, путешествовать в космос или Глубокую Умбру было возможно всегда. Легенды говорят о Си Цине, Императоре Небес, вознесшемся к звездам на золотой колеснице, или об Элинн Дочери Дракона, которая пересекла небеса на драконьей спине. Лестницы к Луне и города в облаках – часть фольклора каждой культуры, и я не обсуждаю их аутентичность. Согласно многим старейшинам Толкователей Грез и Вербен, давно забытые пути ведут через различные Миры к реке Горизонта и Осколкам, которые мы сейчас называем планетами. Это долгое путешествие, но возможное.

Но большинство магов, предпринимающих путешествия за Горизонт, предпочитают более «надежную» техномагию Покорителей Бездн и Эфиритов. Эти две фракции, начавшие вражду в иных мирах в конце 1800-х, на самом деле покинули Землю в начале того века, до того, как они приняли свои нынешние облики. За последние 150 лет они достигли других Солнечных Систем, раскрывая секреты, которые лучше всего было бы оставить в покое. И хоть многие истории говорят, что Мародеры и Нефанди впервые появились на Земле, эта братия лучше

всего себя чувствует в Бездне.

У магии в космосе нет ограничений. Чего бы вы ни пожелали, будет там доступно – и без вмешательства Парадокса. По мере того, как исследователи ищут новые источники Квинтэссенции или другое сырье и формы жизни, «Великая Гонка» становится все опаснее. Привлекательность путешествия в Глубокую Умбру понятна. Только, ради Бога, будьте осторожны!

Общий космос

Одна из величайших загадок небесных тел лежит в концепции общего космоса. В конце концов, всякий, получивший современное образование, «знает», что каждая планета в нашей Системе – безжизненная скала. Но маги жили на этих «скалах» веками, и они продолжают странствовать по Мирам, которые, по сути, Умбры тех самых Осколков. Как это возможно?

Как мы знаем, когда большинство людей (или, по крайней мере, существ, обладающих волей) верит во что-то, это что-то обретает плоть. Когда люди верят, что определенное место выглядит определенным образом, оно таким и становится. Когда природа места начинает отличаться от мнения о нем, происходит разделение. Барьер нашего мира показывает, что происходит во время такого разделения.

Я использую термин «*общий космос*» (*consensual space*), чтобы указать на взгляд, которого придерживается большинство. Или, точнее, что большинство избрало видеть. Мы находимся в общем космосе нашего мира. Загробные Миры лежат вне этого космоса, существующие, но отделенные от мира смертных. Многие планеты – такие же. «Наука» или другой фольклор описывает их одним образом, а наши странствия говорят, что выглядят они иначе. Так, хоть Отколовшийся Мир Жизни и занимает Венеру, опускающийся на планету зонд запишет нечто совсем иное. Происходит ли это потому, что создатели зонда ожидали увидеть мертвый мир, или потому, что всем остальным было *сказано* ожидать мертвый мир – открытый вопрос дебатов. Как бы то ни было, дело сделано и Миры разделены. Это наследие и цель Технократии: убрать чудесные земли, убеждая, что они не существуют.

Отколовшиеся и Незримые Миры

Heaven is our heritage,
Earth but a player's stage:
Mount we unto the sky. –

Томас Нэш, Литания во время чумы[2].

Осколки или Отколовшиеся Миры

Проще всего объяснил лорд Гилмор во Введении – Отколовшиеся Миры это Солнце, девять планет и Луна.

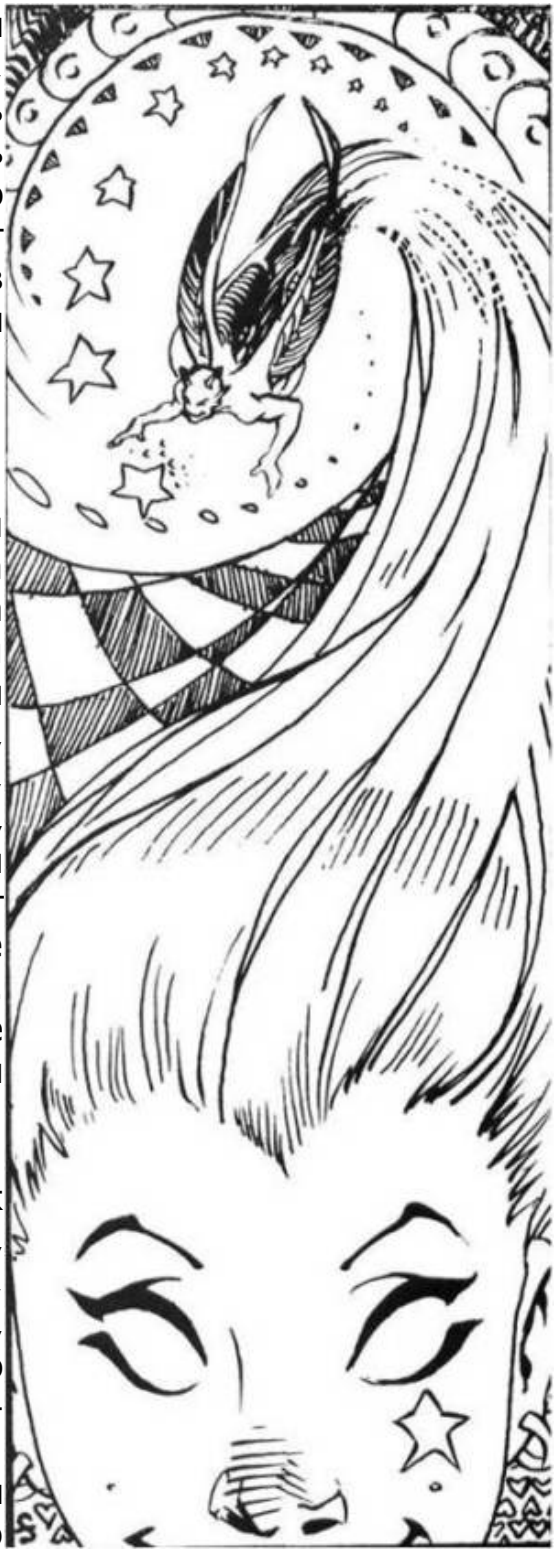
Это большие, цельные, хорошо изученные Миры, и в большую их часть легко добраться магическими или «научными» способами. Хоть официальные описания и не совсем точны, на них можно опираться в вопросе *физических* характеристик планет. Из-за этого я пропущу такие вещи, как альбедо, магнитуду, массу и диаметр. Там где день, год, погода, температура или гравитация интересны или важны, либо отличаются от «официальных» версий, я их дам. Все характеристики орбит пропущены – большая часть способов странствия полностью их игнорирует, некоторые парадигмы отрицают движение планет, а те немногие маги Традиций, которым нужна эта информация, нуждаются в гораздо большем числе деталей, чем можно привести тут.

Ходят слухи о Небожителях, которые «управляют» Отколовшимися Мирами. Одна история даже упоминает о пленении бога Юпитера во время войны в Чикаго. Я не буду делать никаких окончательных выводов по вопросу. Если на разных планетах есть боги, то я не стану их злить, разглашая их секреты. Если их нет, то я не буду закрывать вероятность их существования, заявляя это.

Тени или Незримые Миры

Их объяснить немного сложнее. Наиболее часто используемая метафора – Незримые Миры это тени, отбрасываемые на Горизонт Отколовшимися Мирами. Это совершенно бесполезное описание. Единственное, что оно объясняет – места «входов» в них, блуждающие районы, неподалеку от Горизонта. Эти места служат порталами в Незримые Миры, но из-за размеров, их часто путают с самими Незримыми Мирами. (Самый маленький из описанных был ненамного больше футбольного поля. Для сравнения, эвакуационный или грузовой портал, открываемый обычными способами, редко больше дома). Их внешний вид меняется. Вход в Незримый Мир Сил, например, может проявиться в виде огромного электрического шторма, моря плазмы или невидимой холмистой равнины.

Большинство опытных странников считают Незримые Миры совершенно отдельными вселенными, «параллельными» нашей, в которых превалирует какая-то одна Сфера. По этой теории мы живем в Незримом Мире десятой Сферы (Вечности, Эфире, Дхарме и так далее). Материя этой Сферы окружает все, нигде во вселенной нет места, где Ее нет. Ее пронизывают участки других Сфер – планет, звезд, людей, духов и так далее. Когда мы переходим в Незримый Мир Материи, то обнаруживаем, что вся вселенная состоит из сплошной материи, пронизанной пустыми участками Основ, Сил, Жизни и так далее, примерно в тех местах, где должны быть планеты. То же верно для других Теней. Доминирующая Сфера создает большую часть вселенной.



Там, где нам *известно* о Незримом Мире, я упоминаю о нем. К сожалению, некоторые Миры сложно посетить, понять или покинуть. Я решила не включать досужие слухи, кроме рассказывающих о самых интересных Мирах. Это оставляет ряд неизбежных пробелов в «путеводителе», за которые я извиняться не буду.

Уточнение по терминологии

Связь между планетами и Незримыми Мирами очевидна и демонстрируема. Из-за этой связи, когда была написана Меркурианская Космология, Герметисты перестали называть планеты их именами и перешли на «Отколовшийся Мир того-то», и далее - в зависимости от Сферы, связанной с Незримым Миром. Марс, связанный рядом порталов с Незримым Миром Сил, иногда называют Отколовшимся Миром Сил. Современные теоретики отказались от такой практики. Она делает дебаты по ряду вопросов еще более многословными, чем обычно для Ордена, и она неполна.

Космология была написана до того, как европейцы узнали о существовании Урана, Нептуна и Плутона. Если Плутон, несомненно, Отколовшийся Мир Энтропии, то в случае оставшихся двух еще никто по сей день не определил, какой из них – Разум, а какой – Дух. Поскольку термин «Отколовшийся Мир» перестал использоваться всеми, кроме моего замшелого папочки и Никодима Малхауса, обычно Осколок называют по имени его планеты, а Незримый Мир - Н.М. с названием Сферы далее. То есть, «Н.М. Сил» означает «Незримый Мир Сил».

Поскольку ряд небесных тел слишком связаны друг с другом, чтобы говорить о них по отдельности, я опишу их вместе. Портос предпочел бы, чтобы я держалась формата, но не думаю, что вселенная будет против.

Отколовшиеся Миры	**Незримые Миры (Н.М.)**
Солнце	Вечность (Infinite)

Меркурий	Связи
Венера	Жизнь
Земля, Луна	Основы
Марс	Силы
Юпитер	Материя
Сатурн	Время
Уран (или Нептун)	Дух
Нептун (или Уран)	Разум
Плутон	Энтропия

Солнце и Меркурий

Вот солнце движется в зенит,
Небесная лампада,
И чем скорей оно бежит,
Тем ближе миг заката. –

Роберт Геррик, Девственницам: спешите наверстать упущенное[3].

Чтобы понять Солнце, и почему мы о нем столь мало знаем, вы должны узнать историю Меркурия и его луны.

Давным-давно, при изучении Связей Батини нашли проход на Меркурий и остановили его вращение. Они перенесли в новый мир деревни и плодородную почву, основав базу, где изучали Незримый Мир Связей. Известная, как Медный Город (в арабских мифах – город грешников, отвергших учение Корана), эта Часовня соперничала с Дуассетом в размерах, если не в мощи. Название было взято из-за странного эффекта, который оказывал искаженный магией свет Солнца на белый известняк и оштукатуренную глину, из которых были построены все здания.

Мир сейчас брошен, и все порталы, в него ведущие, закрыты. Сама планета необитаема. *Записки Марселлы Дечии* – лучшее свидетельское описание загадки, окружающей потерю Часовни (и, через это, Меркурия). Хотя, как в случае с Мохенджо-Даро и Роаноком, мы никогда не узнаем всей истории. Дечия, Герметистка из братского Дома Титал и двадцать второй Ректор (с 1831 по 1956) Меркурианского Колледжа, была главой Часовни на Мусе (Mus), невидимой луне Меркурия, в момент катастрофы. Первые выдержки оттуда принадлежат времени до ее Ректорства, и я привожу их из-за великолепного описания Медного Города в его Золотой Век.

***Девятое апреля, 1827**. Видела сегодня собственными глазами знаменитую Часовню Батини. Отправилась с Кором и остальными. Заняло некоторое время, чтобы привыкнуть к желтым сумеркам и чтобы*

спуститься в чашу. Кор сказал, что все поселение было основано в бассейне кратера на границе дня.

Разочаровалась вначале – много примитивных хижин и ферм. Мало настоящих домов любых размеров, полы в большинстве домов – из глины, а не камня. Но жители дружелюбны. Чистые, вежливые, хорошо накормленные и гордые. Привели нас в центр города, где живут маги. Прошли мимо множества арок, отмеченных колонн, кругов, выложенных на земле камнями. Их было сотни. Мне сказали, что каждый – портал куда-либо. Челядины очень легкомысленно к ним относятся, показывая нам метки и камни различных цветов, объясняя части кодировки.

Встречались со старейшинами в полдень, все еще сумерки. Более впечатлена. Сидели во дворе большого здания в мавританском стиле, вроде мечети на Мусе, пили странный кофе. Получили формальное разрешение вернуться, был дан эскорт – юноша по имени Али. Влюбилась в их библиотеку, должна выучить арабский. Похоже, Али не против учить меня.

***Тринадцатое августа, 1844**. … и надеюсь, что обстановка внизу, на Меркурии, успокоится. Старейшины все еще неспокойны, настороже, и становятся все подозрительнее. Я спросила, являются ли причиной мои люди, но они уверили меня, что проблема внутренняя. Чую в воздухе охоту на ведьм. Все больше моих сотрудников из Батини уходит или отзывается на планету.*

***Шестнадцатое мая, 1847**. Сегодня на Мус прибыл Али – впервые с тех пор, как умер малыш. Должна была догадаться о плохих новостях. Прислал сообщение от старейшин. Говорят, что они преданы, саботированы. Не уверены, кто предатель или на кого они работают, но старейшины говорят, что изоляция – единственный способ узнать это. Действуют быстро. Потратят неделю на эвакуацию не находящихся под подозрением, и отзывая профессоров и студентов, что все еще под подозрением. Тяжело для моих подчиненных, сложно принять столько челяди и консортов после такого скупого уведомления. За ужином сделала заявление – отредактированное, конечно. Ворчим, но мы это сделаем. Это лишь на несколько недель.*

***Первое июня, 1847**. … после боя послала за некоторыми старшими Батини, которые были у нас. Попросила поговорить за меня с крестьянами, узнать, не было ли еще посланий. Они согласились поддерживать мир. Новостей нет.*

***Тридцатое августа, 1847**. Крестьяне Батини хорошо тут обжились.*

***Двадцать четвертое сентября, 1847**. Никаких новостей с Меркурия. Кафедра астрономии докладывает, что планета начинает вращаться быстрее. Думаю, теперь я понимаю.*

***Пятнадцатое ноября, 1847**. Конец настал сегодня. Магия, делавшая планету пригодной для жизни, исчезла, и зона сумерек вышла на дневную сторону. Этим утром мы наблюдали в телескопы, как горят постройки и поля. Попытались послать кабал разведчиков на поиски выживших, но открытых порталов нет. Незримый Мир тоже отрезан. Сомневаюсь, что они чего-нибудь бы нашли – живые никогда не бросили бы библиотеку. Предложила принять учеников как наших, и разместить остальных, пока они не решат, что делать дальше.*

Солнце и Н.М. Вечности

В общем космосе Солнце – огромный газовый шар, в котором идут деление, слияние и пребывание в состоянии плазмы. Для Пробужденных Солнце выглядит так же, и это до обидного непонятно. Технократия и Традиции знают ненамного больше, чем земные астрономы. Хоть Покорители Бездн и Сыны Эфира и посылают регулярно зонды и проходящие близко корабли, они не способны изучить звезду с близкого расстояния. Ходят слухи, что Покорители строят судно сверхблизкого приближения для прохода через фотосферу, но на поверхности Солнца гравитация превосходит земную в 28 раз, а температура равняется пяти – шести тысячам градусов Цельсия. Даже с учетом техномагии эпических объемов корабль, скорее всего, очень быстро расплавится, взорвется или убьет команду. Путешествия в Технократической парадигме имеют свои недостатки.

Пробужденные астрономы и космологи не смогли найти признаков Барьера или Умбральной местности у Солнца. Многие легенды повествуют о «Земле Солнца» и множестве связанных с ней Миров, но если это так, то современные маги утратили знания о путешествиях в эту Светящуюся Страну. Наиболее вероятные места, где можно найти порталы туда – Меркурий и Н.М. Связей, о которых ниже.

«Незримый Мир» Солнца – одна из горячих точек космологических исследований. Хоть почти все теоретики соглашаются с тем, что Солнце – Отколовшийся Мир Вечности, постоянно идут дебаты о том, что это за Сфера. У каждой Традиции есть своя любимая теория, и каждая Традиция хочет ее доказать. До падения Колледжа на Мусе, Часовня университета кишела исследователями из каждой секты, ищущими поблизости порталы, либо намеки в книгах, спасенных из поселения Батини.

Но если идея о том, что Незримые Миры – это вселенные, в которых доминирует одна Сфера, истинна, то мы никогда не сможем изучить десятую Сферу, отправившись в ее Незримый Мир. Мы уже находимся в нем.

Экология

Многие духи огня, света и энергии утверждают, что во времена своей «юности» они обитали на Солнце. Мы признаем, что, по крайней мере,

некоторые говорят правду, и что там живут многие Обитатели Теней, но лишь немногие способны выжить вне своей особой среды.

Меркурий

В обычном космосе Меркурий – пустынный, безвоздушный, сильно покрытый кратерами мир, который медленно вращается и лишен вулканической активности. Это ближайшая планета к Солнцу.

День длится примерно две трети длительности года (59 и 88 земных дней, соответственно), хотя так было не всегда. До того, как Часовня Батини была уничтожена, Меркурий вращался вокруг своей оси с той же скоростью, что и вокруг Солнца. Одно полушарие планеты было постоянно обращено к Солнцу, а другая была вечно покрыта тьмой. Часовня Батини была построена в сумеречной зоне, где климат был переносим. Сейчас же ни одна их сторон планеты не избегает экстремальных перепадов температуры – 371 градус Цельсия днем и -170 градусов Цельсия ночью.

У Меркурия только одна луна, Мус. Этот маленький спутник неизвестен Спящим, потому что защиты делают его почти невидимым.

История

Когда-то Меркурий был домом для крупнейшей Умбральной Часовни Батини. Поскольку их Сфера – Связи, Незримый Мир Связей был ассоциирован с Меркурием.

В Незримый Мир Связей – исторически, богатейшую и разнообразнейшую узловую точку для межмировых путешествий с помощью порталов – попасть больше нельзя. Если там были врата в Незримый Мир Солнца или земли духов, по легендам, находящиеся там, то они были закрыты магией, которую Адепты Виртуальности еще не открыли.

Меркурий остается лучшей базой, с которой можно изучать Солнце, но барьеры не дают даже физически приблизиться к планете. Даже Технократия признала это, и НАСА перестало строить спускаемый аппарат. Маринер 10 – единственный там зонд, да и тот орбитальный.

В течение века Традиции пытались восстановить связь с Меркурием и Н.М. Связей. Эти попытки возглавлялись Орденом Гермеса, работавшие до недавних пор (смотрите ниже) со своей базы на Мусе, и Адептами Виртуальности, работавшими из Цифровой Сети. Обе группы узнали многое о магии порталов и Связей, но никакого зримого прогресса не достигли.

Экология

Неизвестно. Нет никаких сообщений об аборигенной фауне или

флоре, но маги и их консорты завозили домашних животных, кур и мясомолочных животных, тягловый скот, зерновые, цветы, деревья для тени и (случайно) крыс, мышей и блох. Сомнительно, что созданные Батини оазисы все еще существуют.

Незримый Мир Связей

Согласно нашим источникам, этот Незримый Мир – весьма беспокойное место, в котором сложно ориентироваться и почти невозможно что-либо точно воспринимать. В нашей вселенной три пространственных измерения и одно непространственное. В Н.М. Связей минимум пять пространственных измерения и два других.

До того, как Мир был закрыт, его вход на Горизонт выглядел как огромная, ровная плоскость, широкой стороной всегда повернутой к наблюдателю. Неважно, сколько ее исследовало наблюдателей, никто из них не мог найти края или признаков объема. Когда они приближались к порталу, маги, с хоть каким-то пониманием Связей могли решить «проскользить» о ней и войти в Мир, ил пройти по ней на другую сторону. Вход, казалось, не имел объема вообще.

Мус

Мус – маленький, плоский, скалистый спутник, примерно 64 километра в ширину и 246 километров в длину, не виден с Земли или при помощи обычных астрономических приборов.

Поверхность груба, пустынна и безвоздушна, за исключением места, окруженного стеной и зданиями Колледжа. Это единственные постройки на маленькой луне. Их архитектура (была, по крайней мере) достаточно странная – очень тяжелые средневековые и романские здания сочетаются с более легкими мавританскими постройками. Представьте себе южную Испанию, скрещенную с северной Германией. Комплекс занимает примерно 8 квадратных километров и (до 1995 года) включал мечеть, две часовни, Великую Палату Знаний, третью лучшую библиотеку Ордена Гермеса, обычные общежития и другие офисы. Для консортов, охранников, слуг и семей преподавателей была основана деревушка и территория под фермы.

История

В ранние дни Совета Орден Гермеса и Батини были все еще союзниками, связанными крепче, чем любые другие Традиции. Батини пригласили Орден построить университет на Мусе, куда они могли бы отсылать своих студентов. Поскольку Нефанди и Крафтмасоны были заинтересованы даже в Меркурии и Солнце, а Война Восхождения была еще молода, Колледж был еще и крепостью. Он был создан, как основа внешней защиты планеты.

К печали для Колледжа, каменотес, который высекал косяки для Библиотеки, Великого Зала и Главных Ворот, был почти неграмотным. Проинструктированный вырезать «ARX COLLEGIS MERCURIUS» - Крепость-Колледж Меркурия – он вытесал это на родном языке. Позднее, поняв, что маги хотели видеть надпись на латыни, он решил перевести надпись. Наконец, то, что он вырезал, было «FORS COLLEGIS MERCURIUS» - «Случайный Колледж Меркурия». Название прилипло.

Колледж был местом многих важных событий в истории Совета. Там разрабатывалась *Меркурианская Космология*, он был базой Круга Семи, и, конечно, он стал домом для Батини, невиновных в предательстве на Меркурии. Марселла Дечия, говорили, знала, как снять блоки, которые Батини наложили на свои порталы. Но даже если так, она унесла это знание с собой в могилу.

После Второй Мировой и заката Батини Орден Гермеса сделал все, чтобы помочь рассеянным останкам Традиции. Они обучали оставшихся студентов, принимали беженцев, экипировали поисковые отряды и помогали Странникам. Колледж потерял много хороших магов, преимущественно, из-за барабби Батини, но их верность никогда не была поколеблена.

В августе 1995 Часовня на Мусе была атакована флотом небольших истребителей Технократии и *Qui La Machina*, несущей наземную технику и пехоту. Орден Гермеса мобилизовал свои силы и сумел отбросить врага, но когда ход битвы начал переламываться, сражающиеся были атакованы третьей силой: свирепыми штурмовиками, стаей странных Обитателей Тени, полудюжиной червеобразных существ и группой Нефанди. Силы Технократии отступили, понеся тяжелые потери и отвергнув предложение Декана Лорда Гилмора об объединении сил. Нефанди взяли Колледж превосходящими силами. Гилмор и горстка студентов, магов и консортов ушли на Горизонт через портал, спешно открытый на полу Библиотеки. Чтобы прикрыть их отступление, уничтожив все постройки, остались три выживших учителя из Батини, проживавших на Мусе с основания Колледжа.

Колледж, как орган, еще существует. Избежавшие бойни нашли прибежище на Цербере, второй луне Плутона. Лорд Гилмор попросил нас рассказать об этом и держать почтовый ящик открытым для других выживших, отделившихся от основной группы. Мы, также, ведем сбор денежных средств для помощи им. (Обратитесь к Алексис по ее адресу в сети или напишите в *Doissetep Press*).

Сейчас Крепость на Мусе находится в руках Нефанди, и у традиций не хватает сил ее отбить. Разведчики докладывают, что укрепления были перестроены, став еще сильнее. Возможно, скоро Технократия предпримет другую экспедицию. Надеюсь на это. Думайте, что хотите. Я бы предпочла видеть наш важный аванпост оккупированным нашим злейшим врагом, чем худшим.

Экология

У Муса нет аборигенной жизни, но в стенах Колледжа были обычные для поселения растения и животные. С тех пор, как там обосновались Нефанди, Колледж кишит опасными Обитателями Тени и мутировавшими животными. Все возможно.

Венера и Марс

У Марса и Венеры есть то, чего нет ни у одного другого Мира вне Горизонта – Пенумбры. Эти «воспоминания» обоих планет четко показывают, что Земля – не единственный источник жизни в Солнечной Системе. Мы – всего лишь единственная оставшаяся жизнь.

Оба Мира уникальны и своим местонахождением. Технически, они находятся «вне» Горизонта, но добраться до них проще, чем до самого Горизонта. Их близость к Земле, особенно Венеры, заставляет их Незримые Миры и Пенумбры взаимодействовать весь год, создавая постоянные Зоны Наложения.

Венера

Любовь моя, цвет зеленый.
Зеленого ветра всплески.
Полынью, мятой и желчью
дохнуло с дальнего кряжа.

– *Фредерико Гарсиа Лорка, Сомнамбулический романс.*

Часто называемая близнецом Земли, Венера примерно того же размера, что и наша планета. Исследователи, для которых гравитация – вопрос комфорта, будут удовлетворены, имея, примерно, 90% от своей земной массы. Лун нет. Планета вращается с востока на запад (противоположно направлению вращения Земли).

К сожалению, физическая сторона Венеры для жизни непригодна. Атмосфера едкая, давление воздуха в 90 раз выше, чем на Земле, а из-за парникового эффекта температура держится на уровне в 482 градуса Цельсия. В разное время и Технократия, и Совет Традиций спонсировали аванпосты и небольшие исследовательские станции, но даже с магией и примием Венера слишком враждебна.

У Венеры есть Пенумбра. Барьер кажется одинаковым по всей планете, и его так трудно пересечь, что проще покинуть физическую сторону совсем и перейти в Пенумбру из космоса или Н.М. Жизни.

До 1960-х ученые думали, что Венера – водная планета, напоминающая Землю в Каменноугольный период. В научной фантастике и популярных мифах ее наполняли папоротниками, хвощами, мхами, плесенью, грибами, ящерами и динозавроподобными животными.

В Пенумбре Венера *все еще* водная планета, вроде Земли в Каменноугольный период. Там есть два континента – Иштар и Афродита, и мини-континент Регион Бета. Они покрыты болотистыми низинами и заросшими джунглями нагорьями, и испещрены действующими вулканами. Вся остальная планета – один большой, но не очень глубокий, соленый океан.

Откуда там Пенумбра? Есть теория, что когда-то планета была такой, как в мирах духов. В момент зарождения Солнечной Системы (или когда Единый разделился на Отколовшиеся Миры) Солнце было не таким жарким, как сейчас. При таких температурах, Венера могла развиваться по тому пути, по которому потом пошла Земля. Если вы твердый эволюционист и это кажется маловероятным, вспомните, что духи и Небожители издавна участвовали в жизни нашего мира, и могли модифицировать и нашу планету-близнеца.

Обычные карты планеты достаточно полезны для путешествий, с учетом, что вы сделаете поправки на климат и уровень моря в памяти или компьютере. Астрономы, картографирующие Венеру с помощью

радаров, давали имена географическим объектам, поначалу рассердив Вербен (которые относились к планете, как к матери). Но астрономы решили (*предположительно*, по собственному почину) называть каждый объект (кроме гор Максвелла) именем женщины или богини – и теперь эти названия используются везде, хоть и не без ворчания.

Несмотря на приятный, подходящий для жизни образ планеты, стоит быть осторожным. Я опишу ниже живые опасности, но бояться стоит и самой местности. Те вулканы, особенно Рея, часто извергаются, выплевывая большие клубы ядовитого газа. Пенумбра быстро «забывает» яд, но это может занять несколько недель. Постарайтесь не попасться.

История

Как ближайший Отколовшийся Мир, Венера имеет долгую историю войн и посещений. Все девять Традиций и большинство других сект Пробужденных бывали на этой планете по той или иной причине.

Между Венерой и Н.М. Жизни находятся четыре зоны наложения. Эти зоны – Сезонные Миры Вербен (описаны в четвертой главе).

Экология

Представьте себе дождевой лес. Скрестите его с парником. Увеличьте в 10 раз и добавьте маленьких динозавров. Это Венера.

Опасайтесь плесени и грибков. Не стойте на месте, иначе все начнет расти на вас и вашем снаряжении. Не забудьте защиту от дождя и дыхательные маски, либо имейте в команде кого-нибудь, кто сможет магически дезинфицировать вас каждые несколько часов. Не спите на земле, если возможно или без специалиста Жизни поблизости.

И опасайтесь портачей. Венера отмечена (или заражена) множеством этих полуразумных Ушедших. Опасны они или нет – зависит от вашей точки зрения, но глаз с них сводить не стоит.

Н.М. Жизни

В своих самых стабильных местах Н.М. Жизни выглядит, как идеальная версия любой экосистемы, какую вы можете назвать, а также некоторых, нигде более в Теллуриане не встречающихся. Там есть пустыни, джунгли, леса средней полосы, тундры, саванны и еще более экзотичные варианты. Глубже можно найти экосистемы газовых гигантов и даже еще более странные вещи.

В Н.М. Жизни странники легко находят себе проблемы. Там не только ядовитые растения, опасные животные и отвратительные насекомые – сам Мир постоянно меняется.

Представьте, например, что Алексис проходит по Жизни пару километров, отмечая свой путь краской из баллончика или кусочками ткани (зная, что худшее, что она может сделать в окружении любящих Жизнь духов – навредить чему-нибудь), а потом останавливается для пикника. Через несколько часов она собирает вещи и пытается вернуться назад. Местность, по которой она возвращается, *может* быть той же географически, но флора, фауна и климат будут совсем иными. Там, где Алексис присутствует, среда кажется развивающейся с нормальной скоростью, но вне той экосистемы время, кажется, ускоряется. Те помеченные деревья – уже уголь. К счастью, Алексис читает эту книгу, точно знает, куда она хочет попасть и имеет хотя бы базовые представления о Связях (я так думаю).

Мир не воздействует на время – или, возможно, наоборот. Просто все живое там растет и изменяется быстрее. Эволюционистам, опять же, придется столкнуться с «невозможным».

Вход в Н. М. Жизни с Горизонта выглядит, как широкий участок дикой природы. Иногда он может быть связан с некоторыми отдаленными местами Земли, вроде дождевых лесов Амазонки, ненаселенных горных долин либо джунглями Азии или Африки.

Экология

Вам какая по душе? Все они существуют тут. Ушедшие встречаются в Н.М. Жизни чаще, чем где-либо еще, да и Мародеры попадаются. Будьте осторожны и не наткнитесь на них.

Исследователи не могут найти никакой системы в расположении климатических зон. Джунгли соседствуют с пустынями, а их подпирает океан. Животные остаются в своих зонах обитания, никогда не уходя в регионы, в которых им не полагается обитать. Никто не знает, что происходит с ними во время ускорения эволюции.

Марс

В 1877 году была опубликована первая детальная карта Марса, выпущенная Дж. В. Скиапарелли. Она дополнила номенклатуру, упорядочила ряд географических объектов и добавила нечто странное: черные полосы, которые Скиапарелли назвал каналами. Эти каналы считались созданными искусственно. Персиваль Лоуэлл согласился с ним и предположил, что эти гипотетические каналы были построены разумной марсианской расой. Впоследствии было «доказано», что каналов не существует, и теория «умирающей цивилизации» была отброшена. К сожалению, для науки, теория была верна.

Как Скиапарелли и Лоуэлл, Спящие, увидели руины каналов – через Барьер, миллионы километров пространства и обычный телескоп – мы никогда не узнаем, но карта достаточно точно указывает на духовные постройки, возведенные марсианами. Каналы располагаются вдоль

линий Лей, а марсианские города были построены на Узлах, в местах их пересечений.

В своей физической части Марс – небольшой шарик ржаво-красного цвета, совершенно безжизненный. Хоть там и есть вода, она существует только в самом шарике и в сочетании с углекислым газом на полярных шапках. Атмосфера слишком разреженна, чтобы дышать, даже для созданных генетической инженерией слуг Технократии. (У дышащих Эфиром проблем нет). У Марса две луны и много активных вулканов. Высадки Викингов похоронили надежды ученых найти там сложную жизнь.

В Пенумбре Марс куда интереснее. Здесь существуют каналы Скиапарелли, и на пересечении семи таких каналов, Тривиум Харонтис, местность украшают два поселения Традиций.

Главная колония, конечно, терраформированные территории Дуассета. В Пенумбре Марса находятся фермы, деревня и ряд учебных зданий. Сам Дуассет находится в постоянной Зоне Наложения, вызванной взаимодействием Незримого Мира Сил и марсианской Пенумбры.

Вторая колония – тоже в пределах терраформированного участка. Официально называемое Марсианская База 1 (и прозванная «Брэдбери»), это поселение лишь временное. Сыны Эфира развернули свой лагерь с разрешения Дьяконов летом 1996. Сами раскопки идут вне жилой зоны (смотрите дальше).

Марсианский день лишь на 37 минут дольше земного, но в году 668 таких дней. Дуассет и Брэдбери используют местное время, но записи ведут по Гринвичу. Местная погода переменчива. На Марсе дуют сильные ветра, которые вызывают пыльные бури, на недели накрывающие всю планету. Дуассет частично защищен от бурь, но посетителей до сих пор предупреждают о неспокойности Мира.

Для навигации карта Скиапарелли с уточненной номенклатурой подходит лучше всего. *Парадигма* публикует превосходную версию.

История

Марс – дом крупнейшей, старейшей, самой обветшалой из всех Часовен Традиций. При эвакуации земной части Дуассета в начале Войны Восхождения, мастера Часовни нашли самый сильный из Узлов Марса (и все же очень слабый, в сравнении с земными источниками магических энергий), на коем его и разместили. Когда Орден Гермеса перевез Дуассет на Марс, а с Марса на его «незыблемую» позицию между Мирами, они обрушили замок, гору и прилегающие земли прямо на центр разрушенного города. Магия, которая смешала завезенную почву с местной, разнесла в прах большую часть руин. Раскопки Сынов

идут лишь на сохранившихся «окраинах» города. Даже если Дьяконы обновят разрешение археологов, Сынам придется переехать, когда местность окажется исчерпана.

Но Сыны и их союзники из Толкователей Грез героически сражаются с бюрократией. Толкователи Грез, обычно аполитичные, лишь недавно вступили в дебаты. Их интересы кажутся связанными со стилем жизни марсиан – любая раса, столь хорошо державшаяся на Периферии, должна знать немало о Духе.

Экология

Все обычно для Умбральной Часовни – свиньи, рогатый скот, люди, крысы и так далее. Пищевые зерновые – основная растительность. В отличие от Венеры, на Марсе Ушедших нет. Космологи выдвигают теории, что любые духи ради выживания останутся на необитаемой физической стороне.

Неофициально, Сыны начали задумываться. Никто из экспедиции не хотел, чтобы его тут цитировали, но «жуткие истории» о видениях, напоминающих фигуры TriCha A и C, обычны среди младших членов команды. Фольклор крестьян, издавна считавшийся суевериями и галлюцинациями от кислородного голодания, наконец начал восприниматься всерьез. С учетом того, насколько еще не исследован Марс, никто не хочет ставить на то, что до конца века не будет найдено никаких Ушедших.

Фобос и Деймос

Обе луны Марса невелики – они безвоздушны и кажутся, скорее, захваченными астероидами, а не изначальными спутниками. Деймос, внешняя луна, в настоящее время не занята. Дуассет остановил достаточно вялую попытку Покорителей Бездн высадиться на нем в 1978.

Орбита Фобоса очень невелика – маленький мир (всего лишь 27 километров в длину) носится вокруг Марса, восходя и заходя более 2 раз за день. Его самый большой кратер, Стикни – 10 километров в ширину. Он похож на картофелину с большим надкусом на одном конце. В «надкусе» находится маленькая крепость, Эрида, якобы управляемая кабалом Стеклянного Глаза (Glass Eye cabal). В отсутствие Стеклянного Глаза его обязанности на себя взяло Общество Черствой Души (Society of the Case-Hardened Soul). Эрида – первая линия обороны Дуассета, и Общество видит ее великолепной военной базой в их борьбе против Итерации Икс.

Незримый Мир Сил

Примерно, как в центре звезды или разряде молнии – только выжить легче. Я бы рекомендовала не соваться туда без, хотя бы, базовых

знаний Сферы Сил. Но даже с защитным снаряжением и магией этот Мир опасен.

В Н.М. Сил есть и спокойные участки. «Плоские» места, энергетические пузыри и странные плато без предупреждения выныривают из чистой энергии и так же быстро исчезают. Пользуйтесь моментом, пока они есть – внутри становится гораздо проще общаться с местными духами. Любимый трюк Сынов Эфира заключается в том, чтобы заранее подготовить контейнер и уговорить энергетического духа (элементаля ядерного синтеза, например) покинуть Мир и посмотреть вселенную. Дух получает возможность путешествовать, не рассеиваясь, Эфирит получает для корабля источник энергии, и все счастливы. Но очень важно, чтобы дух *оставался* счастлив.

Вход с Горизонта обычно выглядит, как огромный электрический шторм, но, как я говорила раньше, внешний вид прохода может варьироваться. Есть доклады о ведущих в Н.М. Сил светящихся облаках красного света, но они редки и сомнительны.

Земля и Луна

> Я предпочту мир. Тело приятно, а Дьявол меня не беспокоит.
>
> *- Элберт Хаббард.*

Земля плоская. Земля – сфера. Земля – беспокойно спящая богиня. Земля – центр вселенной. Земля ходит по орбите вокруг Солнца. Все это истинно.

И я полностью отказываюсь описывать Землю далее в этом формате.

Но я использую эту возможность, чтобы объяснить кое-что по навигации, а также, почему вы не должны начинать изучать путешествия о Мирам в пределах Горизонта.

Ранее упоминалось, что когда Незримые Миры накладываются друг на друга, либо взаимодействуют с Пенумбрами или Отколовшимися Мирами, возникает новый Мир, известный, как **Зона Наложения**. В границах Горизонта есть Земля, Луна, лунная Пенумбра, три Пенумбры Гайи (по одной в каждом из Трех Миров), Аркадия и три Великие Загадки. То есть, 10 Миров – крупных и лежащих достаточно близко, чтобы влиять друг на друга практически постоянно. Традиции пытаются идентифицировать каждый Мир в пределах Горизонта с самых первых дней Совета, но их число все растет. У нас не хватит места, чтобы привести названия всех постоянных Миров. Что уж говорить о тысячах связанных Зонах Наложения?

Все это очень сложно. Большей части этих мест посвящены другие разделы этой книги – обратите особенное внимание на Земли Теней,

или Пенумбру Земли в Темной Умбре, которая описывается в третьей главе. Большинство источников ее не упоминают, но ради вашей безопасности мой отец настоял, чтобы про нее было рассказано. Просто не ходите туда.

Начинающим странникам по Мирам рекомендую покинуть Землю и все эти сложности как можно скорее. Изучайте основы в Верхней или Средней Пенумбре, если хотите, а потом возвращайтесь за Горизонт. Лучшие учителя – там. Вселенная проста, и хоть гремит Война Восхождения, сражения видны ясно, и меньше гражданских.

Луна

Истинный близнец земли не Венера, а Луна. Все, что происходит там – влияет на нашу планету, и любые перемены в Гайе отражаются на ее сестре. Даже обычная наука подтверждает это: по ее определению, Луна – единственная луна, не требующая названия, луна, которая создала саму *идею* луны – не луна вообще, а отдельный мир, часть системы двойной планеты.

Тройная Луна

Тройственная природа Луны смущает космологов и путешественников. В целом, у нее три аспекта – мертвая скала, «покоренная» Покорителями Бездн, умирающая Умбральная тень той самой планеты, на орбите которой висит Станция Виктория, и блистательный Двор Селены. Как один Мир может иметь три облика?

Для поиска ответа не нужно уходить дальше Земли. Исчезнут ли все бесчисленные Иные Миры, если по какой-то причине Земля погибнет? Большинство космологов говорит, что нет. Материальная часть может быть уничтожена, но окружающая ее тень выживет – хотя бы временно. В промежутке времени между уничтожением Земли и гибелью Умбры, имеющие возможности существа устроят новые дома – на орбите их бывших миров, или еще где-то. Может, Селена приняла такое решение, когда опасные муравьи на металлических кораблях вторглись в ее Мир. Уничтожив несколько (смотрите раннюю историю базы Дарксайд, глава четвертая), она решила просто уйти, оставив мертвую тушку, чтобы муравьям было с чем играть.

Та же теория может объяснить, почему некоторые странники по Умбре находили обширные Миры, управляемые полубогами (смотрите вторую главу), в то время, как другие попадали в аналогично обширные, но независимые Незримые Миры, описанные в этой главе. Может, боги не любят, когда их беспокоят?

Может, это от тщеславия мы думаем, что эти три грани как-то вообще с нами связаны. Может, это просто одна из истины бытия. Космологи указывают на множество троиц – Отец, Сын и Святой Дух, Трехликая

Богиня, Разум, Тело и Дух, и так далее – и предполагают, что у каждой планеты есть три аспекта. И учтите, что, несмотря на все странствия мистиков, больше всего планет нашли техноманты. И, как бы это ни было неприятно Алексис, когда дело доходит до «Научного» доказательства существования богов, Сыны Эфира тоже закрывают глаза.

Возможно, есть вещи, которые они просто не могут увидеть.

Определенно, у этих двух миров очень необычные отношения. Многие космологи верят, что Земля и Луна образуют вместе Отколовшийся Мир Основ, а не одна или другая. Они ищут способ доказать это, найдя Незримый Мир Основ и создав карту порталов из него в другие миры, но пока не добились успеха. Вход на него с Горизонта никогда не был найден, поднимая вопрос – может ли Отколовшийся Мир бросить тень на Горизонт *изнутри*?

Основная противоположная теория о Незримом Мире гласит, что Н.М. Основ (где бы он ни был) связан только с Землей, а Аркадия (смотрите ниже) – «Тень» Луны. Хоть она и не очень популярна в Ордене Гермеса, теория объясняет легендарную географическую протяженность Мира Фей – с учетом, что Незримые Миры являются отдельными «вселенными» современной космологии. Я предпочитаю считать Аркадию Загадкой – феи, скорее всего, предпочли бы не быть классифицированными вообще.

Физическая сторона Луны именно такова, как ее описывает Консенсус – безвоздушная, пустынная, вся в кратерах и потеках лавы. Эту мертвую монотонность нарушают только станция Технократии и их сторожевые спутники. К сожалению, Луна может быть такой потому, что ее так описывает Консенсус. Доказательств жизни остается достаточно, чтобы убедить многих разозленных Толкователей Грез в том, что Технократия уже там победила.

Пенумбра выглядит немного другой. Большая часть поверхности –

такая же мертвая, покрытая кратерами пустошь. Но в тени кратеров Луна показывает другое лицо. Там можно найти останки лесов, руины деревень (и, как минимум, одного города), построенных в египетском стиле. Кроме того, в Пенумбре можно встретить других странников – самих фей, различных необычных оборотней, других магов и множество духов. Я слышала истории, что духовное проявление Луны, по имени Феба или Селена, проживает по другую сторону Барьера. Ее Мир, гигантская серебристая сфера, кишит лунными духами и отвергает всех, кто осквернит ее. Если эти истории истинны, то может существовать *третья* Луна, скрывающаяся от внимания Технократов, сидящих на поверхности планетоида. Я не знаю истины и предпочитаю не влезать в дела оборотней.

Важно заметить, что даже дышащие Эфиром будут нуждаться в средствах поддержания жизни на поверхности Луны на обыденной стороне Барьера. Возможно, это побочный эффект Лунной Базы Даркcайд (смотрите четвертую главу) и ее мрачной истории.

История

Луна всегда была местом встреч для Вербен и Толкователей Грез (которые почитают ее), в то время как другие Традиции (едва уважающие ее) путешествуют туда по своим причинам. Гару почитают Луну, как богиню, и в своих мифах многие свои таланты они связывают с ней. Говорят, что кошки забираются на Луну по лучам лунного света, а Трехликие Богини древних народов часто связываются с фазами Луны. Многие Пути и исхоженные тропы умбры ведут туда. Ранний Совет мог предполагать, что это были первые пути с Земли, которые находил Орден Разума.

Лунная База Даркcайд изменила весь характер Луны. Некогда достаточно дружелюбная к странникам, Луна теперь весьма враждебна, а феи, Гару и другие оборотни стали еще более стремиться к ее защите и более агрессивными. Будьте осторожны и избегайте любых контактов, особенно с тем, что похоже на кошку. Никогда не беспокойте руин, Каэрнов или артефактов, если найдете их.

Экология

На поверхности физической Луны не живет ничего – кроме Покорителей Бездн. Пенумбра демонстрирует следы существования лесов, а остатки водорослей в Морях предполагают существование океанов. Жизни осталось очень мало, и вся она скрывается под укрытием стен кратеров. Время от времени, особенно когда на Земле видят полнолуние или растущую Луну, можно увидеть, как на ее поверхности танцуют странные создания. Как я уже говорила, в такие дни технократы становятся особенно ершистыми.

Аркадия (Arcadia)

Я включила этот Мир в этот раздел потому, что он определенно находится внутри Горизонта. Не могу сказать, действительно ли он связан с Луной или нет – делайте свои выводы.

***Из анонимного сообщения в Сети**. Забудьте свои идеи о посещении Земли Фей, вы, висящие на деревьях нью-эйджевцы. Никаких порталов, уродцы. Никаких телепортов – вся эта фигня со Связями работает, только если вы уже бывали там, куда собираетесь попасть, или вам известно – в точности – где это, так? Туда не ведут никакие Пути, а все врата ЗАКРЫТЫ. З-А-К-Р-Ы-Т-Ы. Титания отправилась в ванную, а Оберон забаррикадировал двери.*

Давайте, подумайте, почему им должно хотеться, чтобы вы таскали грязь и Технократов на хвосте? Если мы можем туда попасть, то и Конвенции могут! И я прошу вас о личной услуге – хватит тут отписываться. Ну как вы додумаетесь до чего-нибудь действенного? Или подадите Техам действительно хорошую идею? Опа! Чертовы дохлые феи, порабощенные феи, феи, развращенные Нефанди.

ПОЧИНИТЕ СНАЧАЛА ЭТОТ МИР!

Мы не можем ее найти. Это все, что мне известно.

Астероиды и Горизонт

Астероиды – огромные скалы в космосе. Эверест, снятый со своего места и заброшенный на орбиту, будет средних размеров астероидом. Большая их часть движется вокруг Солнца в широком Поясе между орбитами Марса и Юпитера (по научной парадигме, во всяком случае). Некоторые ближе к Солнцу, чем Земля, некоторые далеко за Юпитером, а некоторые – в скоплениях перед и позади орбиты Юпитера. Обычные ученые насчитали около 5000 астероидов, а слабо защищенные файлы Покорителей Бездн указывают на еще, как минимум, 3000. Технократия и Сыны Эфира держат заправочные станции на некоторых средних размеров скалах, но там нет больших поселений или Часовен.

У меня немного фактов по этим крошечным мирам, но теорий – предостаточно.

Во-первых, Утерянная Планета. Ранние астрономы и космологи задавались вопросом: «Откуда взялись эти камни?» в качестве ответа они выбрали то, что некогда между орбитами Марса и Юпитера была еще одна планета. По какой-то неизвестной причине она погибла, создав астероиды, две луны Марса и множество маленьких спутников газовых гигантов. Теперь обычные астрономы и мистики ищут в поясе астероидов следы органической жизни – *если* там была планета, то на ней *могла* быть жизнь. Маловероятно, но интересно.

Во-вторых, произрастающее из во-первых: с какой Сферой могла

быть связана Потерянная Планета (если она была)? Есть ли в астероидах указания на Сферу, которая больше не существует? Или можем ли мы с Горизонта найти вход в забытый Незримый Мир? Некоторые кабинетные космологи и теологи работают над первым вопросом, а на Горизонте некоторые исследователи со склонностью к самоубийству ищут ответ на второй.

В-третьих, еще космология: являются ли астероиды и Горизонт двумя частями одной структуры? Не менее странная, чем первые две теории, эта гипотеза наиболее спорна. Единственные основания для связи – некоторые совпадения: астероиды отделяют внутренние планеты от внешних, Горизонт отделяет Ближнюю Умбру от Глубокой; пояс астероидов – обширный регион, усеянный мелкими мирами, Горизонт – обширный регион, усеянный мелкими Мирами. Связи никто не установил, хотя Церера и Горизонт (Мир, а не регион), как говорят, один и тот же мир, наблюдаемые с разных позиций. Шангри-Ла и Веста – другая знаменитая пара. Поскольку никто не стремится проводить потрясающих Миры экспериментов, подтверждающих или опровергающих эту теорию, вопрос остается в подвешенном состоянии и ни один серьезный космолог за него не возьмется.

Горизонт

Как мы знаем, Горизонт – пограничная линия между Ближней Умброй и Глубокой Умброй. Три Мира становятся едиными при его пересечении, и реальное пространство становится неотличимым от пространства Эфира за ним.

Хоть его часто называют барьером – преимущественно, потому, что именно им его и хотела бы видеть Технократия – Горизонт не так уж и сложно пересечь. Не могу сказать, как он будет выглядеть для вас, но лично я видела широкую, но неглубокую реку. Для меня Миры Горизонта были островами и лодками на реке и вдоль ее берегов. Многие не видят ничего, но чувствуют, когда пересекают его, а некоторые мои знакомые Эфиронавты видят рассеянную полосу пыли и света. Как бы то ни было, магия, которая нужна, чтобы его пересечь, могуча по меркам смертных, но ничтожна – по меркам вселенной.

Этот участок пространства интенсивно патрулируется Покорителями Бездн, и они подвесили «между» Луной и Горизонтом несколько боевых спутников. Будьте осторожны, особенно если отправляетесь к Земле – их системы созданы, чтобы предотвращать вторжения извне, но не следить за кораблями и странниками, идущими во внешнее пространство.

Якоря (Anchorheads)

Вихрящиеся врата энергии отмечают места, где Горизонт соприкасается с Глубокой Умброй. Эти врата, именуемые Якорями, появляются и исчезают неожиданно, иногда захватывая неудачливых

странников в Ближней Умбре, и закидывая их в космос. Иногда Якоря проявляются в Мирах, но чаще всего они оказываются рядом с Лунными Тропами или на границах Горизонта. Некоторые якоря, кипящие энергиями мест, в которые они ведут, ведут из Шэньти (смотрите «Космос») внутрь Горизонта, создавая прямые проходы в эти загадочные Миры. Не рекомендую поддаваться соблазну.

Якоря, кажется, чаще встречаются внутри Горизонта, чем снаружи. Хоть эти вихри и появляются иногда в открытом космосе, «барьер» кажется прочнее извне, нежели изнутри. Многие Якоря соединяют Горизонт с Незримыми Мирами или загадочными Шэньти, позволяя пересекать огромные расстояния за секунды.

Путешествия через Якоря пугают. Когда странник входит в бурлящую воронку, его бросает в дрожь, потому что энергии стремятся разорвать его на части. Внутри Якоря не работает никакая магия – странник там все время сам по себе. Как только летящие облака рассеиваются, исследователь оказывается по другую сторону червоточины. Его состояние зависит от того, куда его закинуло.

Воздух и Эфир

> **Сэм:** Позволь мне спросить прямо. Так мы можем там дышать?
> **Макс:** Думаю, у этих трусливых космонавтов не хватило пороху попробовать.
> **Сэм:** Никогда не сказал бы этого о космонавте.
>
> *Steve Purcell, Sam and Max: Bad Day on the Moon.*

Попав за Горизонт, исследователи делятся на две категории – те, кто могут там дышать, и те, кто не могут.

Технократы не могут. Они не только считают, что в космосе нет воздуха, но и верят в это так сильно, что Технократ, выкинутый из воздушного шлюза, умирает. Выживший Технократ уже не Технократ. Вербуйте.

Большинство магов Традиций и коренных обитателей Умбры могут дышать в «космосе». В частности, Толкователи Грез практически не понимают проблем, с которыми сталкиваются стандартно обученные исследователи. Дыхание Эфиром требует подготовки, но люди, ее не имеющие, учатся недолго.

Фокус в том, чтобы знать, что вы это можете. Выйдите наружу и снимите кислородную маску, но не убирайте далеко. Это может оказаться тем, что с первого раза не получается. Неплохо найти тех, кто умеет дышать Эфиром, и понаблюдать за ними. Поверьте в то, что

видите, и попробуйте еще раз. Это просто и это не магия, иначе консорты этого бы не могли. Это наше лучшее преимущество по ту сторону Горизонта.

Тем не менее, долгие путешествия по глубокому космосу требуют какой-либо системы жизнеобеспечения, магической или иной. Как у путешественников по всяким далеким уголкам Земли, выше выживание зависит не только от простого дыхания. Лишившись связей с Землей, любой странник рано или поздно умрет.

Юпитер и Сатурн

Этих двоих я описываю вместе не из-за схожих физических характеристик, но из-за лун, на которых Война Восхождения идет свирепее, чем где-либо еще в Теллуриане.

Земля – огромное, смертельное поле битвы, но бои там идут тихо. Горизонт, активно оспариваемый, состоит из искусственных Миров, слишком хрупких для полномасштабных боев, и опасных препятствий, вроде врат в Незримые Миры. Луны Юпитера и Сатурна достаточно велики, стабильны и прочны, чтобы выдержать укрепленные крепости и серьезные штурмы. Загадок поблизости нет, равно как и гражданских или Спящих, от которых надо скрываться или которые могут прикрывать врага.

В загадочных комплексах, что окружают эти планеты, десятки Пробужденных магов и сотни аколитов (часто при содействии Потусторонних союзников) ведут бои из техномагических крепостей. Эта война началась в начале 20 века, усилилась во время Второй Мировой (когда с Земли было изгнано множество Нефанди) и продолжается, как игра в шахматы с живыми фигурами. Бойцы изолированы от Земли и, кажется, им это нравится. Мой отец предполагает, что они нашли крупный источник Квинтэссенции на одной или на обоих планетах. Если это так, то баланс в Войне на Земле может измениться, поэтому и Совет и Технократы посылают на лунные комплексы людей и ресурсы. В то же время, вся та война может оказаться уловкой нескольких безумных магов, которым хочется поиграть в Флэша Гордона[4]. Я не знаю.

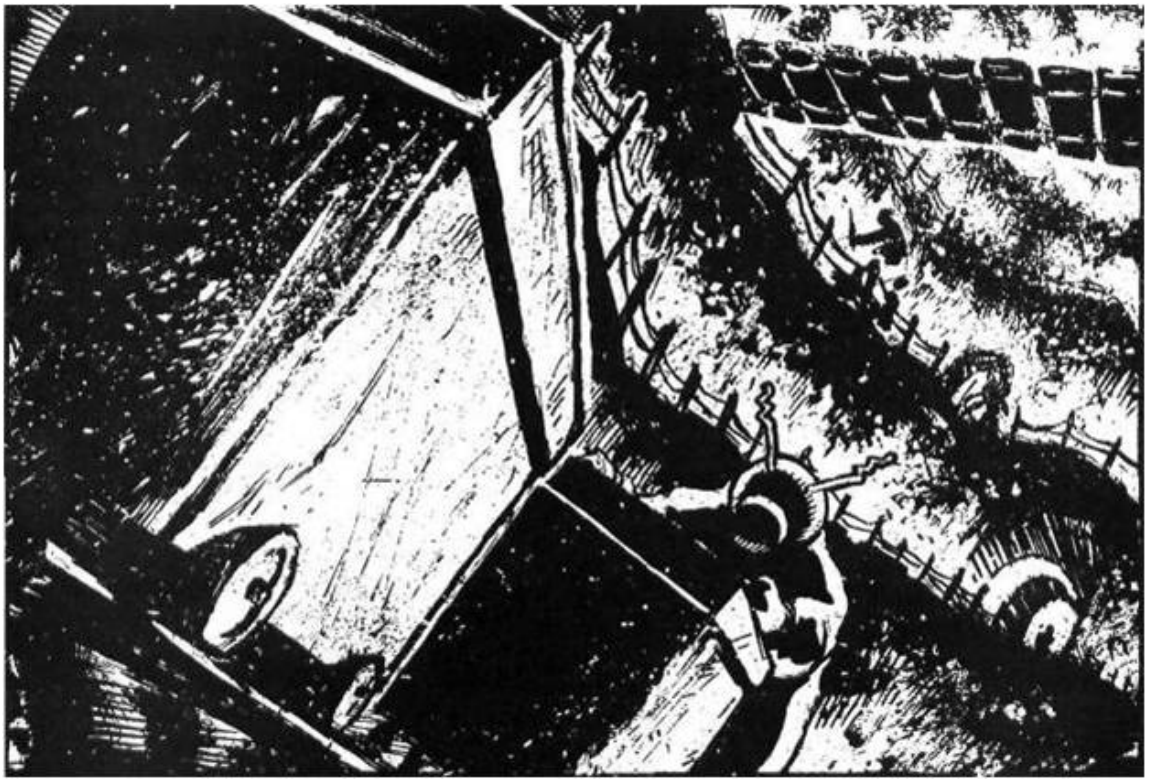
Чтобы дать вам представления об играх сил, я обратилась не к магам, а настоящему эксперту. Джедедайя «Болтун Джед» Барнс был консортом Сынов Эфира с Второй Мировой, и жил на той или иной луне почти 70 лет.

Из письма, написанного 4 января 1996*. … и конечно я помогу тебе с книгой, девочка. Я просто не знаю, насколько далеко в прошлое мне стоит углубиться – ребятам нужна история или текущие события? Черт, я просто попробую рассказать все поточнее. К тому времени, как книга выйдет, Каллисто снова перейдет из рук в руки, и вся история*

займет две твоих книги.

Юпитер

Крупнейшая планета Солнечной Системы, Юпитер примерно в тысячу раз меньше Солнца. На «поверхности» планеты гравитация в 2,5 раза превышает земную. Хоть состав планеты сложен и известен, Юпитер лучше всего считать огромным шаром холодного газа, вихрящегося вокруг ядра из горячего, плотного газа - без реальной поверхности или разделителя между ними. Атмосфера известна своими гигантскими бурями, из которых лучше всего известно Красное Пятно.



Будьте осторожны в открытом космосе вокруг Юпитера. Магнитное поле планеты, при взаимодействии с солнечным ветром, создает очень опасный уровень радиации. У странников по Мирам проблем не будет (в отравленных местах есть чистые пути), но носителям парадигмы космоса придется следить за своими инструментами или использовать дополнительную защиту.

История

Там внизу ничего такого особенного сейчас не происходит. Мы (Сыны Эфира) разместили несколько наблюдательных станций и полуавтономный форпост, и у Технократов есть экспериментальная станция по добыче газов, о которой мы знаем и они знают, что мы знаем.

Юпитер просто очень велик, чтобы про него что-то знать.

Экология

Ну, насколько мне известно, внизу ничего нет, кроме технократов и Митча и Элизы Бет (в управляемом батискафе). Лиза последний раз говорила, как видела пробежавший по сканеру странный всплеск, и что это не мог быть корабль Техов – но ей никто не поверил. Я сам в это не верю, но я знаю Юпитер. Он настолько чертовски велик, что там может быть все, что угодно. А мы не будем знать об этом, пока не пробьем нужный слой облаков в нужном месте в нужное время нужным сканером.

Поэтому, может быть.

Луны

Луны Юпитера делятся на три категории: большие куски камня и разного рода льда (Ганимед, Каллисто и Европа), меньшие скалы и Ио. Ганимед – крупнейшая луна Солнечной Системы.

Поверхность Ио почти полностью состоит из серы и ее соединений. Вулканы Мира постоянно извергают серу, и извержения всегда где-нибудь происходят. Ио – наиболее из сейсмически активных миров. Ее орбита лежит в пределах пояса радиации Юпитера, и из-за этого незащищенный человек на Ио умрет через несколько часов. Между Ио и Юпитером имеется странные, сильные магнитные связи в научном плане: маги-космологи опасаются, что их могут связывать и сильные мистические узы.

Очень легко открываются порталы между лунами и Горизонтом, различными лунами Юпитера, этими лунами и Сатурна, а также различными лунами Сатурна. Чем меньше Мир, тем легче установить связь. В этом – причина постоянных боев за территорию. Крепостям нужны сильные барьеры или много Примия, чтобы под защитниками не открывались врата.

Отлично, подожди немного, дальше – стена текста.

Крупнейшие – те, которые называются лунами Галилея, потому что он был первым Спящим, который их обнаружил. Сейчас все в порядке и покое – Традиции удерживают Ганимед, у Технократов – Европа, Мародеры сидят на Каллисто, а Нефанди окопались на Ио.

Но стоит рассказать, как тут шли дела. Около двух лет назад Мародеры попробовали основать плацдарм на Европе. Они сумели захватить небольшую базу Техов и привести подкрепления. Технократы потеряли около пяти меньших лун, когда собирали достаточно сил, чтобы защитить основную базу на Европе. Нефанди взяли две из них, а мы ухватили три. Затем мы использовали несколько заполученных таким образом кораблей, чтобы предпринять скрытую атаку на основную базу Техов. Это не сработало, но Нефанди отняли у нас одну луну, пока мы были заняты, и вновь отступили к Ио, оставив свои луны

незащищенными. Их попробовали взять Мародеры, и после того, как получили две из них, на Каллисто обрушились Нефанди, изгнав с планетоида всех, до последнего, Мародеров. То есть, у Мародеров была база на Европе и семь малых лун, но ни одной галилейской. Два месяца назад они отбили Каллисто (похоже, у них были порталы, которые Нефанди не нашли) и бросили базу на Европе. Технократы вернулись, обнаружили, что база слишком набита ловушками, чтобы ее использовать, и начали строить в том полушарии новую – что и приводит нас к текущей ситуации. И это – всего лишь за два года. Подумай об этом, малыш.

Амальтея – крупнейшая из негалилейских лун, и принадлежит она Технократии. Слышала о Метрополисе 2? Он на Амальтее. Это, буквально, Амальтея. На Метрополис 2 нападают часто, но оборона Техов там лучше, чем где-либо, кроме главной базы на Европе.

Гималия достаточно скромного размера, и, когда я уточнял последний раз, она была еще нашей. Там есть небольшой гарнизон Ордена Гермеса – из ребят, которые хотят следить за Метрополисом 2. Думаю, они из Дуассета. Там есть и наши люди, а также бойцы некоторых других Традиций, преимущественно Акашийцев и Вербен. Но оборона слабая – Вербены там долго не задерживаются. Большинству этих девочек больше нравится на Ганимеде, где все немного зеленее и постояннее.

Все остальное слишком маленькое и переходит из рук в руки слишком часто, чтобы считать. В одной группе с Амальтеей – Фива, Метида и Адрастея. В группе Гималии – Элара, Леда и Лиситея. Дальше находятся Пасифая, Ананке, Карме и Синопе. Есть еще шесть или семь поменьше (некоторые - искусственные), они не важны.

Поселения там сильны и мобильны. Большинство баз на маленьких лунах – просто чертовы большие корабли, пришвартовавшиеся к скале, поэтому, когда плохие ребята готовы напасть, корабль снимается с места и отчаливает к родным галиллеевым лунам.

Н.М. Материи

Большинство уже знакомо с Н.М. Материи, но под другим именем – это мир Полой Земли. Долго считавшаяся Загадкой, Полая Земля теперь кажется «карманным Миром» в Н.М. Материи. Незримый Мир, кажется, зеркально отражает нашу вселенную – если у нас огромное пустое межпланетное пространство, то там огромный межпланетный монолит. Наука и алхимия давно пытаются изучить материал Материи, но пока все безуспешно. По приближению к карманным мирам, материал распадается на почву и вещества земной коры.

Считается, что в Н.М. Материи столько же Полых Миров, сколько есть Отколовшихся Миров, но пока были найдены лишь Полая Земля и

Полый Меркурий.

Полый Меркурий не был признан таковым, пока не появилась теория карманных Миров. *Меркурианская Космология* считала его Загадкой, и с потерей Медного Города дальнейшие исследования перестали быть возможными. Космологи объясняют Полую Землю 20 или 30 различными способами – Мир когда-то считался «исчезающими» останками старой части самой Земли. Связь между ними игнорировалась до сравнения двух феноменов на конференции по космологии, проведенной в прошлом году доктором Уильямом Бриджесом (Сыном Эфира).

Теперь ищется третий Полый Мир, чтоб подтвердить теорию. Разведывательные отряды, спонсируемые *Парадигмой*, отправляются (или уже отправились) в этом году к полярным регионам Луны, Венеры, Марса, Сатурна, Нептуна и Урана. Хотите узнать больше – посетите сайт *Парадигмы*.

Сатурн

На Сатурне вести дела куда проще. Там находится большинство наших (Сынов Эфира) средств добычи полезных ископаемых, да и у Конвенций в облаках минимум три станции. Меньше гравитация, меньше радиация, меньше проблем. И тут прекрасно: кольца и луны – самое прекрасное в этой чертовой системе, после Земли.

Мир устроен примерно так же, как Юпитер, но в меньшем масштабе. Погода тоже схожа. У Сатурна больше больших лун, чем у соседа (девять вместо шести), и множество меньших спутников (девять из них открыты НАСА). Гигантские кольца – самая примечательная черта планеты, и зрелище, которое не стоит пропускать.

История

Посмотрим… Станции добычи полезных ископаемых висят там, так или иначе, уже 60 лет. Сложно сказать много, но стоит предупредить народ о некоторых слухах.

Мы тут слышали, что одна из баз Технократии, сунув нос в центр бури, нашла портал, ведущий в какое-то странное место. Расплывчато, но одному Богу известно, как информация оттуда попадает к моему барному стулу. Что нам известно абсолютно точно – множество солдат Техов идут через Тетис на планету и не возвращаются. Там определенно нет нового поселения, поэтому стоит вопрос, ответ на который тут хотят получить все: Это разведывательные отряды, высылаемые на опасную территорию, или эти штурмовики отсылаются в (Н.М.) Времени, чтобы сражаться где-то в будущем? День может действительно испортиться, когда откуда ни возьмись, возникает семь дивизий Технократов…

Экология

Аборигенной жизни нет.

Луны

У нас тут девять самых больших шаров камня и льда. Еще есть куча булыжников, но они не важны.

Титан – второй по размеру спутник в Солнечной Системе. У этого странного Мира метановая атмосфера, метановые океаны и покрытая метановым льдом суша. Из-за того, что на планетах с водяным паром в атмосфере, водными океанами и водным льдом на поверхности имеет особенность развиваться жизнь, некоторые считают «трехсоставные планеты» - с одним веществом в трех состояниях – способными производить жизнь, независимо от того, что это за вещество. Теория слабая, но она подкрепляется фактом, что Титан защищен духами, как минимум уровня Воплощений. Есть, также, слабые намеки на то, что может быть Пенумброй Титана. Толкователи Грез пытаются общаться с защитниками, но либо духи молчат, либо Толкователи Грез не хотят делиться.

Итак, Титан вне игры. Сами с этим разбирайтесь, для старика, вроде меня, все это мумбо-юмбо слишком сложно. Все остальное – простые, нормальные булыжники.

Гиперион и Феба – наши (Традиций), и на каждом из них приятные маленькие порты. У нас было достаточно времени, чтобы укрепить поселения, поэтому вряд ли мы когда-нибудь скоро их потеряем. Мимас – другое дело. Он весь занят под разведывательные корабли, экспериментальное оружие, Странников-самоубийц и сумасшедших исследователей. Там обычно сидят молодые Эфириты, вроде Алексис, старые Адепты Виртуальности, решившие стать материальными, и чудаки из других Традиций. Там даже болтаются несколько Пустых – и, чтобы показать, насколько молод там народ, весь Мир был прозван Звездой Смерти, потому что он весь серый и с огромным кратером, который выглядит в точности, как пушка из кино.

Тетис и Рея принадлежат Техам, душой и телом. Станция Тетис – их важный порт, и, как я уже говорил, войска действительно уходят оттуда на Сатурн и не возвращаются. Рея достаточно хорошо прикрыта, но мы все равно разобрались, что они там делают – большие верфи покрывают большую часть северной половины Мира. Думаю, это крупнейший в Системе док и ремонтная станция, и, возможно, крупнейшая сборочная площадка. Наверняка, вокруг Реи летает множество космического мусора.

Диона, Энцелад и Япет усеяны Мародерами. Мы не особенно вглядываемся.

Насколько нам известно, Нефанди не контролируют ни одной из

больших лун. У Сатурна нет чего-то, настолько же им подходящего, как Ио. И я сомневаюсь, что кто-то это признает, но между нами, Техами и Безумцами есть что-то, вроде джентльменского соглашения. Никто не хочет, чтобы Нефанди влезали в наши драчки, поэтому мы по очереди вычищаем их, когда они сидят на какой-нибудь маленькой луне слишком долго. Я думаю, у них сейчас три камушка, и с двух из них их скоро выгонят.

Спутники, открытые НАСА – Пан, Атлас, Прометей, Пандора, Эпиметей, Янус, Телесто, Калипсо и Елена. Я знаю, что некоторые Вояджеру не попались, и потому Козявка, Ичибан, Корвус и Кувырок сохранили свои старые имена.

Н. М. Времени

Возможно, опаснейший из Миров. Даже самые опытные маги пропадают в нем, и немногие исследователи вообще возвращались, чтобы поделиться результатами исследований. Космологи и Мастера Времени думают, что знают, в чем сложность, но ничего не могут поделать.

Теория такова – в нашей вселенной три пространственных измерения, в которых, с практикой, мы можем перемещаться свободно. Есть одно измерение времени, в котором мы движемся только в одном направлении, обычно, с постоянной и неизменяемой скоростью. Мастера Времени могут менять лишь скорость, но не направление. Войдите в Н.М. Времени и (исходя из слов тех немногих, что вернулись) пространство будет чувствоваться нормально, но все измерения станут принадлежать времени. Как бы вы ни двигались, вы путешествуете во времени. Вы стоите на месте – но путешествуете во времени. Немногие могут понять, как их кажущиеся пространственными перемещения связаны с внешним миром. В свою очередь, маг может обнаружить, что три шага вперед и два вправо отправили его на 20 лет вперед и состарили на 10 лет. А Алексис, например, попав туда, и сделав те же пять шагов, уйдет на 5000 лет в прошлое, и станет моложе, чем была, когда вошла. Этот эффект, который некоторые Культисты Экстаза называют «Миг в глазах Будды», еще не преодолен, даже Мастерами Времени. Считается, что великий Акрит Салоникийский, помимо прочих, предпринял путешествие в Н.М. Времени на закате своей карьеры.

Мой вам совет – избегайте этого Мира, как чумы. Те, кто изучают загадочных Зигг`раугглурр, утверждают, что эта путешествующая во времени раса могла зародиться в Н.М. Времени, и никому не хочется сталкиваться с этими чудищами еще раз.

Уран и Нептун

Космические полеты – всего лишь побег, попытка уйти от себя, потому что проще отправиться на

Марс, чем постичь собственное бытие.

- Карл Юнг.

Сатурн – последняя занятая планета. Следующие две – холодные и темные, слишком далеко для быстрого доступа с Горизонта, и лишенные всякой привлекательности, чтобы ради них путешествовать через всю Солнечную.

Но их Незримые Миры – другое дело. Одна из этих планет связана с Разумом, а другая с Духом, хотя еще никто точно не определил, какая с чем. Если вы, читатель, Пробуждены, то вы уже путешествовали в эти Миры, не осознавая того. Каждая из этих бесформенных вселенных олицетворяет нашу глубинную суть – наши души и разумы. Реальность, которую мы приносим туда – реальность в нас самих. Проще говоря, это место, откуда приходят Искания и Прозрения. Препятствия, которые мы встречаем там – то, что мы должны преодолеть, чтобы развиваться на Земле.

Уран

Уран – огромный зеленый газовый гигант. Он и Нептун (близнецы по размерам и типу) холоднее, чем внутренние колоссы, и немного по-иному устроены. Астрономы придерживаются двух теорий об устройстве Урана – первая (и наиболее вероятная) заключается в том, что холодная, плотная атмосфера покрывает жидкую кору. Вторая – атмосфера прикрывает водный океан, под которым лежит силикатное, каменное ядро. Исследователями не была подтверждена ни одна из них – в этот Мир отправляются немногие.

Уран необычен для газового гиганта. У Мира нет внутреннего источника тепла. Самая его странная черта – он «лежит на боку». Если говорить о Солнечной Системе в пространственных терминах, то экватор Солнца и экваторы других планет лежат, более-менее, в одной плоскости. Экватор Урана повернут относительно этой плоскости на 98 градусов.

Луны

Названия лун взяты из Шекспира и *Похищения Локона* Поупа. Пак, Корделия, Офелия, Бианка, Крессида, Дездемона, Джульетта, Порция, Розалинда и Белинда – «булыжники». Миранда, Ариэль, Умбриэль, Титания и Оберон – Миры серьезных размеров. У Акашийского Братства есть монастырь на Миранде, Дом Краснокрылого Ветра, и как минимум семь передовых постов других Традиций на других спутниках подходящего размера. Я слышал пару лет назад, что Кабал Пустых собирался в экспедицию на Офелию и Джульетту, но потом потерял их след. Меньшие луны почти не исследованы – обычно там селятся Акашийцы-монахи, которые не хотят никого тревожить и сами не

желают быть потревоженными.

Мародеры держат Пак и Оберон, но до этого никому нет дела. Технократы там в одном известном месте – заправочной станции на Ариэле. Действия Нефанди на Уране остаются загадкой.

Нептун

Нептун - огромный синий газовый гигант. Его атмосфера известна сильными ветрами, которые дуют на запад на экваторе, и на восток в «умеренных» зонах. Нептун приятнее, чем его близнец – его погода больше напоминает юпитерианскую, чем уранскую, и Пятна, видные на внутренних газовых гигантах, появляются и тут.

Луны

У Нептуна восемь известных спутников – Наяда, Таласса, Деспина, Галатея, Ларисса, Протей, Тритон и Нереида. Тритон – самый большой. И на его северном полюсе сидит последняя в Системе станция Технократии. «Булыжники» - только Таласса и Наяда, оба необитаемые. Нам известно о четырех Часовнях Традиций (две смешанные, одна Толкователей Грез и одна Небесного Хора) в том районе, но поскольку еще никто не сравнил находки НАСА и детали этих Миров, я не могу сказать, на каком Мире какая Часовня находится. Я даже не знаю, нашел ли Вояджер луны с Часовнями.

История

Если где-либо что-либо значительное и происходило, записей об этом нет.

Экология

Никакой жизни, кроме Часовен на лунах, нет.

Н.М. Духа

Отправиться в этот Мир удивительно просто. У Н.М. Духа есть

широкий открытый вход на Горизонте, часто описываемый, как «мираж ощущений». Расплывчато, но точно. Некоторые странники видят врата такими, какими они ожидают их увидеть – массивные замковые ворота, окруженные туманом, или обрыв скалы, освещенный светом снизу. Перед многими на Горизонте просто предстает луг или чаща, манящие их к себе – местность вызывает ощущения дома и знакомости. Как только вы попадаете внутрь, мираж исчезает, и природа Мира становится постоянной.

Местность, которая вас окружает, зависит исключительно от состояния вашей души. Нефанди окружают адские пейзажи, Технократы тяготеют к суровым и гористым местностям, а маги Традиций создают разнообразнейшие образы.

Более неприятно то, что когда маг попадает в Незримый Мир Духа, его Аватар принимает отдельную форму. Любые связанные духи покидают свои прибежища – включая Фетиши – и ваш Аватар живет, как самостоятельное существо. Силы этого Мира изгоняют существа из их сосудов, и они проявляют свои истинные облики. Любой «освобожденный» дух остается связанным со своим предметом тонкой нитью, схожей с серебряным шнуром странника по Астралу. Если нить оборвать, то дух обретет свободу. Вернуть освобожденных духов в их сосуды крайне сложно.

Если оборвать нить Аватара, то маг станет бездушным, но живым. Если Аватар останется там, то связь может быть восстановлена, но любой, кто решится оборвать нить мага, определенно попытается немедленно уничтожить или похитить его Аватар. Если обездушенный уйдет из Мира, он может уже никогда не найти свой Аватар – помните, что Незримые Миры, вероятно, отдельные вселенные со своими законами. Похищенные Аватары обычно уносятся злодеями за пределы Мира. Будьте осторожны.

Зачем посещать настолько потенциально опасный Мир? Для консортов, ищущих Пробуждения, Толкователей Грез, ищущих знаний, или любого мага, стремящегося к Исканиям, этот Мир – где возможно общение с Аватаром лицом к лицу – иногда единственная надежда.

Н.М. Разума

Аналогичный во многом с Н.М. Духа, Незримый Мир Разума меняет свой внешний вид, в зависимости от ментального состояния посетителя, а не от природы. Гнев творит бури и землетрясения, удовлетворение – солнечный свет и прохладные ветра. Погода меняется быстро, но ландшафт остается примерно одним и тем же в течение всего путешествия.

Вход в Н.М. Разума представляет собой поле бело-голубого света, либо вертикальное, в которое проходят, как в дверь, либо

горизонтальное – в который проваливаются. Попав внутрь, странник оказывается в месте, лучше всего отражающем его ментальное состояние. Испуганный Адепт Виртуальности может оказаться в тюрьме в стиле Кафки, в то время, как спокойный Толкователь Грез выйдет на родные холмы. Если в Мир входят сразу несколько странников, то пейзаж порождается коллективными усилиями их разумов. Очень обескураживающая ситуация, несмотря на то, насколько хорошо, как вам кажется, вы можете *думать*, что вы знаете свой кабал!

Ни один странник не входит в Н.М. Духа или Н.М. Разума без какой-либо проверки, которую он должен пройти. То есть, местность становится сценой для проблем, с которыми мы сталкиваемся при Восхождении. «Гуляющие» странники редко сталкиваются с проблемами, появляющимися перед магами, находящимся в Исканиях, но перед тем, как покинут Мир, могут узнать много неприятного о своих спутниках. Любые попытки «прорваться» через групповое Искание оказывалась неудачной. Насколько я слышал, истинные преимущества Исканий могут быть получены только, когда вы один.

Этот Мир – великолепное место для самопознания. Поскольку он отражает все уровни сознательного и бессознательного, странник может обнаружить прорехи в своей броне, ошибки в своих убеждениях, и все позабытые скелеты в шкафах, если он решится поискать получше.

У Н.М. Разума остается одна неприятная черта: если Незримые Миры – действительно параллельные вселенные, в которых доминирует одна Сфера, то немалы шансы, что вся эта вселенная *разумна*, и когда мы входим в нее, то погружается в один колоссальный разум. Это лишь теория. Но…

Создание пейзажей

Когда персонажи входят в Н.М. Духа или Н.М. Разума, то окружающая среда подстраивается под них. В Н.М. Разума местность определяется Маской персонажа, а в Н.М. Духа первую скрипку играет Натура. Вы можете подогнать свои описания под персонажей и хронику, но мы ниже привели некоторые предложения, с которых стоит начать.

Из-за сложностей в Повествовании для описания общего пейзажа, создаваемого шестью магами в одном месте, вы можете решить провести Искания (особенно в Н.М. Духа, где Аватары становятся неигровыми персонажами под вашим управлением) сразу для всех.

Если вы решитесь на составные пейзажи, продумайте их заранее. Вам нужно решить, будет ли пейзаж отражать дух или психический настрой группы в целом, или Архетипы персонажей будут накладываться друг на друга. Например, Возьмем, к примеру, Гедониста, Плута, Мастера Выживания и Критика из

разведывательного кабала, Детей Слона. Когда они вместе, то держатся в стороне от других кабалов и общества магов в целом, делая Одиночку общей Маской кабала. Это может просто привести их в лес или пустыню, как указано в списке. При наложении, они могут оказаться в городе, полном света неона и шикарными казино, но с весьма опасными улицами – все выглядит пышным и красивым, но отклонившемся от верных углов на градус или два.

Обычно, обитателей в местности, созданной разумом странника, нет. Обитатели Теней могут появиться в Н.М. Духа, но поскольку там обман невозможен, они не могут стать частью пейзажа, если уже ему не принадлежат. Н.М. Разума Обитатели Теней посещают редко.

Примеры:

- **Архитектор**: Бесформенные города, фруктовые сады, руины, пустые фундаменты.
- **Передовик (Avant-Garde)**: Пустые равнины, тундра, степи, поля чистого белого снега.
- **Гедонист**: Бесконечное количество практически всего, что персонажу нравится больше всего. Если жизнь – это пляж…
- **Опекун**: Фермы, сады. Чаще – поле битвы, опустошенная местность, двор больницы.
- **Конформист**. Спальные районы. Дом – любое место, к которому маг принадлежит, но без ощущения причастности, родственности.
- **Плут**: Города, типа Лас-Вегаса. Или же леса.
- **Критик**: Любая Землеподобная обстановка, но всегда слегка неправильная.
- **Брюзга**: Мир Тьмы, выглядящий еще хуже. Воплощение закона Мэрфи.
- **Девиант**: Стеклянные дома, разнесенные по осколкам, призывы к неповиновению. Часто – скалы.
- **Командир**: Картины исправления. Реальный мир, но управляемый с большим усердием. Холмы.
- **Фанатик**: Множество утесов, ущелий. Любая экстремальная местность.
- **Шутник**: Унылые равнины, пустынные пляжи. Этому месту нужна вечеринка.
- **Судья**: глушь без законов или полные звуков сирен города.
- **Одиночка**: Пустыня или редкий лес, полный следов других людей.
- **Мученик**: Скалы, пустыни. Пустые города, не просто незаселенные.
- **Бунтарь**: преграды. Зыбучие пески, тернии, горы, лезущие под ноги корни, стены на пути.
- **Мастер Выживания**: Суровый, но пригодный для жизни лес, остров Робинзона Крузо, прерии, городские джунгли.

- **Традиционалист**: Воплощенные «старые, добрые времена», включая первые признаки того, что уничтожило их в прошлом. Туманы.
- **Мечтатель**: Обычная Земля. Облака, грязь, вода, леса – но со скрытыми знаками и схемами, ждущими тех, кто знает, как искать.

Плутон

Я включаю сюда Плутон как девятую планету и Незримый Мир Энтропии, но с оговорками. Я начну с объяснения, почему примерно половина наших ведущих космологов не согласна с классификацией.

Плутон был открыт (согласно истории Спящих) Клайдом Томбо в 1930. Томбо использовал расчеты Персиваля Лоуэлла (Спящего, сумевшего увидеть Умбральные постройки на поверхности Марса в обычный телескоп). Плутон был примерно там, где Лоуэлл предположил.

Лоуэлл основывал свои вычисления на возмущениях орбит Урана и Нептуна – но сам по себе Плутон *недостаточно* велик, чтобы вызывать их. Плутон и обе его луны недостаточно велики, поэтому или Лоуэллу повезло, или за этим кроется больше, чем могут предположить даже Просветленные космологи: возможно, настоящая девятая планета и настоящий Незримый Мир Энтропии, в теориях именуемый Планета Икс или Прозерпина.

Это все выглядит, как бред, если вы не Эфирит или Сирота с астрономическими взглядами, но есть множество людей, которые хотели бы исследовать местную систему – сам Плутон, известную по вычислениям луну Харон и «неизвестную» луну Цербер. К несчастью для космологов, весь этот регион был надежно заблокирован Сенексом, лидером Часовни Эвтанатос на Церберe.

Единственный стабильный портал в эту планетарную систему ведет к школе магов смерти и, предположительно, никуда дальше. Сенекс не

дозволяет никаких проходов через портал, никакого использования портала исследовательскими группами, никаких разведывательных баз на Хароне. Экспедиция на кораблях может высадиться на Хароне или Плутоне и искать, но попытка будет медленной, заметной и, вероятно, грубой. Маги на Цербере способны уничтожать суда Технократов, Мародеров и Нефанди, и часто это проделывают. Ни один из кораблей Традиций не желает испытывать свою судьбу.

Еще никто не обнаружил каких-либо других порталов, ведущих в систему Плутона, или открыл пути из Темной Умбры в Н.М. Энтропии (ни один из тех, которыми можно пользоваться. Ходят слухи, что некоторые порталы ведут от Плутона на дно так называемого «Лабиринта», но никто из живых в такое путешествие не отправлялся). Космологи предполагают, что на Цербере должен быть портал на другую луну, как минимум, возможно, на Плутон и, вероятно, даже на Планету Икс.

Н.М. Энтропии

Мы очень немного знаем об этом Мире. До того, как теория Сфер-вселенных стала популярной, его никто и не искал. Нельзя сказать, что Мир никогда не посещался, но практически невозможно сказать, что Мир, в который путешествовали три века назад – действительно то, что вы ищете, если у вас нет никаких указаний, кроме старых дневников и воспоминаний *очень* старых людей.

Из-за закрытости, все путешествия в Н.М. Энтропии начинаются с Горизонта. Очень немногие из них были успешны или полны энтузиазма. Тенденция избегать всего, связанного с Энтропией, более, чем понятна, и пока у нас не будет исследователей с более высоким знанием этой Сферы, много мы не узнаем.

Исследователи, посланные с Горизонта через то, что считалось входом, обнаруживали себя в том, что казалось частью Земель Теней и выглядело, как внутренность угольной шахты в полночь. Вход выглядит совершенно черным и бессветным местом, скрывающим звезды и объекты за ним.

Харон и Цербер

Харон – маленький каменно-ледяной шарик, и обычная наука, наверное, права, считая его захваченной кометой. Об этом Мире известно очень немногое – на него или от него не ведут никакие стабильные порталы. Те немногие врата, что были открыты, захлопывались до возвращения разведчиков, посланных через них.

Цербер немного побольше, и усеян кратерами. Поверхность напоминает пустыню, и удивительно тепла для такого расстояния от Солнца. Часовня Эвтанатос находится на его экваторе, чтобы получить максимум тепла. Поселение составляют две основные постройки –

Привратный Дом (единственное, что осталось от первой местной Часовни) и обнесенный стенами комплекс, в котором размещается современное поселение. Построенный из темно-красного базальта, древний Привратный Дом известен своим лабиринтом, причудливым внешним видом и тяжелой, но незаметной защитой. Окруженная стенами учебная колония построена в этом веке и, преимущественно, из белого песчаника. Часовня выглядит способной вместить больше людей, чем в ней когда-либо будет проживать, но просторные, тихие кварталы и некогда пустые общежития сейчас практически переполнены (смотрите ниже).

История

Здесь я полностью пропущу Харон. Цербер – настоящий центр этой системы.

У нас мало информации о Часовне, которая предшествовала современному поселению Эвтанатос. Она определенно была меньше – два выживших кабала жили в одной части Привратного Дома, когда началось строительство нового комплекса Сенекса. Ходят слухи, что прежние насельники тоже были магами смерти, но подтверждений им нет. С тех пор, как на исходе века там поселился Сенекс, на Цербер вернулась Весна. Число учителей и учеников постоянно растет, хоть и медленно, а влияние Часовни удивительно для такого маленького и отдаленного Мира.

Но текущие события могут остановить идиллический рост Цербера. Беженцам из Меркурианского Колледжа (смотрите историю Муса в этой главе) было предложено – и принято – убежище у Эвтанатос. Источники на Цербере описывают ситуацию, как временную, но поскольку Мус оккупирован Нефанди, сложно сказать, куда беженцы могут уйти, и они, скорее всего, задержатся на неопределенно долгое время. Ходят слухи, что между жителями и их нежданными гостями уже есть разногласия.

Экология

На Цербере нормальный для поселения набор растений и животных. Его главный сад известен своими редкими травами и цветами.

Космос

Вселенная – тело Бога.

- Жозеф Жубер.

На этом тур по Солнечной Системе заканчивается. Я не могу провести вас дальше. За Плутоном единственные объекты, все еще притягиваемые нашим Солнцем – каменистые шары снега, называемые астрономами Облаком Оорта. Традиции-странники (преимущественно

Толкователи Грез и Вербены) видят их по-иному, и их вариант мне нравится больше - это менгиры на границе известного мира, тускло освещенные, но видимые.

За ними определённо лишь одно. Глубокий космос велик, лишен света и жив. Где-то в Бездне прячутся Нефанди и их падшие Повелители – возможно, в Мире, называемом Малфеас, возможно где-то еще. Мародеры кажутся плодящимися в месте под названием Сияние, и твари без имен населяют бездну между мирами. Большинство тех, кто уходит за Горизонт, не возвращаются никогда. Запомните это.

Хоть большинство странников попадает в разные Миры через порталы, некоторые обнаруживают, что действительно могут ходить в космосе. Как это возможно? Разве космос – не безвоздушный вакуум, лишенный гравитации или поверхности? Ну, и да, и нет. Это пустыня реальности, пустоши ничего, усеянные островками *чего-то*. Если у вас хватает силы и воли действительно принести с собой кусочек *чего-то* с собой, вы сможете превратить это ничто в то, что вам нужно. (Смотрите «Воздух и Эфир»).

Большинство странников создает путь сквозь космос. В этом помогают навыки в Связях, Духе или Разуме – расстояния все еще невообразимо огромны. Вообще, страннику понадобится тот или иной вид судна, если он захочет отправиться куда-нибудь далеко – прогулки в космосе могут буквально занимать целые жизни. Длительное выживание требует сильной магии – в противном случае, ваше путешествие сквозь ничто пожрет вашу душу. Факт, что Безумцы и Преступники выжили вне нашего Горизонта, доказывает, что в космосе существуют богатые источники Квинтэссенции. Открытые были невелики и рассеяны, поэтому лучше ее носить с собой.

Что до Миров, которые создают эти изгнанники, то я слышал об угольно-черных морях в космосе, об астероидах, пронизанных живой плотью, о вопящих звездах и сияющих кислотных облаках. Я думаю, какие бы кошмары эти существа – и их повелители – ни создавали, эти Миры всегда меняются, кошмарны и убийственно опасны для пребывания.

Шэньти

За Горизонтом, но достаточно близко, чтобы их можно было достигнуть, существуют три загадки, никак не связанные с обычным космосом. Их не может найти ни один астроном, и редкие зонды Технократов сканировали их. Тем не менее, странники натыкаются на них время от времени. У Итерации Икс даже есть база на одной из них. Не найдя более подходящего термина, Акашийский астроном Чжо Лу назвал эти загадки *Шэньти* или «тела». Это название не лучше и не хуже любого другого.

Три Шэньти кажутся воплощающими стороны Метафизической Тройки, по крайней мере, каким-то приемлемым образом. Некоторые Акашийцы верят, что Мир Технократии Автохтония лежит на границе Шэньти Стазиса. Дороги Умбры ведут в место, называемое Сияние, где Динамика изменяет все, до чего дотягивается. Малфеас, бурлящая скверна чистого разложения, считается некоторыми Шэньти Энтропии, или, по меньшей мере, худших ее аспектов. Нефанди и Мародеры выходят из двух последних Шэньти, а самые фанатичные Технократы считают Автохтонию вариантом рая. Возможно, Земля – Шэньти среднего Пути. Я не знаю.

Все три Мира большие, предположительно стабильные, и находятся далеко за Облаком Оорта. Якоря связывают их с некоторыми участками Ближней Умбры. Эти участки, часто скрытые, иногда проявляются в районе мест, которые выражают их природу. Технократия поддерживает врата в свой избранный дом (смотрите четвертую главу), а непредсказуемые духи, демоны и Умбральные бури защищают остальные (смотрите вторую главу). Даже самые отчаянные Эфиронавты избегают Шэньти. Рекомендую следовать их примеру.

«Великая Гонка»

Эфиронавты сами ведут свои странные суда туда, куда их несут их теории. Покорители Бездн делают то же самое. Многие устраивают форпосты, вроде Исследовательского Центра Коперник или Станции Виктория (глава четвертая), чтобы возвращаться за питанием, отдыхом и топливом. Хоть Алексис может это не понравиться, я считаю этих «Эфиронавтов» аналогами викторианских джентльменов, для которых невозможно было получить «трофеи», не уничтожая весь вид под корень. В этом урок всех тех сотен потерянных миров, которые мы можем больше никогда не открыть – если выхватить бабочку из воздуха, она умирает.

[1] — Николай Коперник. О вращениях небесных сфер. Малый комментарий. Послание против Вернера. Упсальская запись. / Перевод И.Н. Веселовского, Наука, 1964. [Наверх]

[2] — Thomas Nashe, A Litany in Time of Plague. [Наверх]

[3] — Robert Herrick, «To the Virgins, to Make Much of Time». Перевод Александра Лукьянова. [Наверх]

[4] — Герой одноименной космооперы 1980 года и комикса тридцатых годов. [Наверх]

Интересные и важные Миры

Внешние или Те

Извне ›

Все оттенки Тьмы

Глава 6: Внешние или Те Извне

> Думаю, каждый из нас, попавших сюда, зная, что его работа будет означать контакты с инопланетянами, считает себя исключением, что он сумеет завести дружбу с хотя бы одним из них. Вы думаете, что получите Линго, чтобы выучить несколько слов… «Привет! Как дела? Классную штуковину ты тут нашел!». Или типа того. Вы думаете, мы не можем больше вечно быть чужаками, так? Но когда приходит время и вы приближаетесь к Иному, вы понимаете, что имеют в виду ученые, когда говорят, что это невозможно.
>
> – *Сьюзетт Хейден Элджин, Родной язык*[1].

Странствуя по Иным Мирам, вы повстречаете множество странных и загадочных существ. Некоторые из них буду сильнее вас, некоторые – слабее. И все они опасны для неосторожных, неосмотрительных или глупых.

Чтобы стимулировать в наших читателях осторожность, заботу и предусмотрительность, мы решили представить детальный список наиболее распространенных Обитателей Теней. Алексис и я опросили Дуассет и тех, кто участвует в написании книги, лишь о тех духах (и других вещах), с которыми они сталкивались *часто*. Когда список достиг 2000 пунктов, мы сдались. Полное Руководство по Обитателям Теней – задача вне наших нынешних возможностей. (Не сказала бы, что у Портоса еще нет планов).

Что идет дальше, признаемся – компромисс. Мы выбрали то, что нам понравилось, а также самое интересное и опасное. Описания настолько детальны, насколько это возможно, и, надеемся, будут полезны. Одно предупреждение – даже самое хорошо написанное и иллюстрированное руководство не может по-настоящему передать суть существа. Считайте каждого Обитателя Тени, насколько бы хорошо вам ни казалось, вы его знаете, *неизвестным*, всемогущим и буйным – потому что вы можете

оказаться правы.

И не показывайте страха.

- Алексис и Принцесса-Рыбачка.

Существа (Creatures)

God is good, God is great
God`s a big invertebrate.

- Boiled in Lead, The Microorganism.

Раамас Ка (Инопланетные Чудовища) (Raamas Ka (Alien Horrors))

Эта мерзость, вылупившаяся в дальних пределах – ездовой зверь Нефанди, который несет воинов Падших в бой, обернув их своими жгутиками. Раамас Ка напоминает примерно пятнадцатиметровую бурлящую смесь волосяного шара, тумана и гнезда пауков. Летя на ветрах Умбры, эта тварь вопит, как младенец, или шепчет женственный напев разрушения.

Под конец войны в Европе в Лабиринтах Нефанди было призвано около дюжины Раамас Ка для помощи против объединившихся Традиций и Технократии. Охваченные пламенем, твари купались в огненных бурях Дрездена и высасывали души немцев в канализации Берлина. Хоть команды зачистки уверены, что перебили их всех – в любом случае, *определенно*, никто из кошмаров не мог продержаться против Парадокса долго – странники, встречающие Преступников в космосе, обнаруживают, что там, откуда они пришли, еще много…

Раамас Ка кажутся разумными - никто не может общаться с этими тварями, не пройдя перерождения в Нефанди, но они, кажется, способны следовать боевой тактике. Биоинженеры и Сыны Эфира исследовали гниющие останки Раамас Ка, но результата не получили. Мистики, которые встречали этих тварей, объявляли их крайне нестабильной смесью плоти, духа и энтропических энергий. Маги, пытавшиеся общаться с ними телепатически, становились жертвами ослабления разума и безумия. Некоторые даже сгорали в черном пламени.

В бою Раамас Ка обволакивают врагов и растворяют их тела и снаряжение. С некоторыми Нефанди-наездниками происходит то же самое, но Падшим нет до этого дела – более того, рассказывают, что Нефанди часто смеются, когда с ним слезает кожа. Раамас Ка выдерживают большую часть видов урона и магии без вреда для себя, хотя Прибор, который растворяет тело твари чистыми энергиями Основ, действует вполне успешно. Эфиронавтам еще нужно открыть подходящий метод уничтожения их физическими способами. Тем не менее, эти твари состоят из плоти, а не эфемеры. Лучше всего по ним действует магия Жизни, а не Духа.

Атрибуты: Сила 8, Ловкость 3, Выносливость 9, Восприятие 6, Интеллект 1, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 3, Осведомленность 3, Драка 3, Незаметность 3, Космология 5.

Сферы: нет.

Сила Воли: 8.

Здоровье: ОК * 6, -2 * 3, рассеян.

Броня: 4.

Атаки/силы: Растворяющее касание (6 кубиков тяжелого урона, при желании может быть использовано на расстоянии – требуется бросок Ловкость + Драка, сложность 7). Магическое зрение (все Сферы исключительно на 1 уровне).

Врожденная контрмагия: 4 кубика (не действует против общих Эффектов Энтропии + Основ, но противостоит обеим этим Сферам, применяемым по отдельности).

Игровое предупреждение. Совет Рассказчикам – столкновение с обитателями Иных Миров может быть много большим, чем простой «охотой на жуков». Эти существа, особенно более эзотерические, работают на частотах, многократно превышающих нашу. Если «чудовище» стоит и дерется или бежит, то Явления могут удивленно звенеть над ухом исследователя, стремясь узнать, какого цвета у него мозг. Аналогично, если существо прожило сотни и даже тысячи лет, то оно не станет бросаться в безнадежный бой, если может изобразить что-нибудь пальцами и исчезнуть. Основное правило управления Обитателем Тени – думайте о самых явных и подходящих действиях. Потом сделайте наоборот.

Эти Обитатели Теней собраны в следующие группы: **Инопланетные Чудовища (Alien Horrors)** – живые орудия Нефанди (или наоборот?); **Духи Грез (Dream Spirits)** – населяют Миры Майи; **Явления (Epiphlings)** могут быть обнаружены где угодно в Ближней Умбре и появляются из энергии единственной мысли и идеи; **Старшие и Младшие Обитатели Теней (Major and Minor Umbrood)** иногда странствуют по Аэртам по своим загадочным делам, а **Обитатели Мира (Realm Dwellers)** населяют определенные Миры, описанные в предыдущих главах. Помните, что духи используют значение своего Гнозиса для Ментальных и Социальных Атрибутов, когда Материализуются.

Эти Обитатели Теней – лишь вершина айсберга. Множество других иномировых странностей можно найти в следующих источниках:

- **Оборотни** (**Book of Wyrm, Axis Mundi, Umbra – the Velvet Shadow, Werewolf Storytellers Guide** и **Players Guide**)
- **Маги** (**The Book of Madness, Ascension`s Right Hand, Horizon – the Stronghold of Hope**)
- **Призраки** (**The Sea of Shadows, Dark Kingdom of Jade Adventures, Midnight Express**)
- **Вампиры** (**Clanbook Malkavian, Storytellers Guide to the Sabbat**)
- **Подменыши** (**Changeling Players Guide**)

Смотрящие в Бездне (Инопланетные Чудовища) (Watchers in the Deep(Alien Horrors))

Последние 50 лет Покорители Бездн, Сыны Эфира и другие странники по Глубокой Умбре рассказывают о столкновениях с загадочной расой. Представители этой расы явно и пугающе походят на

земных глубоководных обитателей, вроде кальмаров, осьминогов и каракатиц. Они все – беспозвоночные и радиально симметричные (в противоположность двусторонней симметрии, характерной для людей и других позвоночных животных Земли). Они обладают щупальцами, число которых варьируется от представителя к представителю. И эти щупальца могут иметь привычные присоски, зазубренные шипы, как у адских вампиров[2] и даже еще более необычные черты (некоторые выжившие рассказывали о кожистых хлыстах или мускульных усиках, держащих энергетическое оружие). Каждый выживший упоминал злобность холодных голубых глаз этих созданий.

Покорители Бездн находят их особенно обескураживающими, потому что они способны легко плыть через безвоздушную Бездну космоса. Сынам Эфира воспринимать это значительно проще, но даже они находят исторические воспоминания о тридцатиметровых щупальцах, охватывающих их корабли и утягивающих неизвестно куда, немного беспокоящими.

Эти «Смотрящие» чрезвычайно разнятся в размерах. Некоторые достаточно малы, чтобы пролезть в дыхательные отверстия странствующего по Мирам Толкователя Грез. А самые большие – гиганты, способные проглотить океанский лайнер. Мастера камуфляжа и незаметности, многие из них имеют способности хамелеонов, что позволяет им с легкостью сливаться с гладкими, блестящими корпусами кораблей или изрытой поверхностью астероидов. Один их вид, кажется, особенно любит терроризировать Технократов, скрываясь на поверхности кораблей и выжидая, пока суда не окажутся далеко от помощи, а затем с легкостью разрывая переборки и уничтожая всю команду, до которой может дотянуться. Десантники Покорителей Бездн называют этих Смотрящих «Корпусными Кальмарами».

Известная информация редка, и практически полностью состоит из бессвязного бреда искалеченных выживших и нескольких видеозаписей. Основываясь на этом, а также изучения остатков тканей некоторых «кальмаров», Биоинженеры выдвинули гипотезу: раса-прародительница (предварительно названная *Cephalopoda Malefica*) занимает район космоса, нынче исследуемый Покорителями Бездн. Эта раса обладает невероятными способностями к генетической хирургии и способна на то, за что Биоинженеры отдали бы обе руки: приспосабливать свои виды к суровым условиям Глубокого Космоса, а также любой другой проблеме, с которой они могут столкнуться.

Естественно, любая информация, ведущая к местонахождению этой расы, будет представлять огромный интерес для Биоинженеров.

История. Эру назад, может больше, может меньше, нечто студенистое появилось в первичной жиже. Попав в животворные воды вокруг, оно начало пожирать меньшие, менее развитые существа. И оно росло. И разделилось. И их стало двое.

Вскоре их стало много. Однажды, группа многих собралась вместе в нужное время, в нужном месте нужным образом, и родило первую мысль: «*Мы - Все*».

Рост и поколения, свыше представимых, породили крайне терпеливую и уверенную расу. Когда рядом с ними появились первые позвоночные существа, они проигнорировали их, как человек средних лет проигнорирует молодежную моду, как преходящее увлечение. Смотрящие медленно продолжали расти, развиваться и мыслить, открывая другие Миры вне их изначального «озера» зарождения. Но со временем позвоночные стали раздражать. Начав думать, они ошибочно решили, что способны править миром. Под взглядом множества льдисто-голубых глаз их цветущая цивилизация была уничтожена без тени жалости.

Последующие столкновения показали, что позвоночные существа – достаточно глобальная проблема, требующая уничтожения. Но Смотрящие невероятно терпеливы. У них есть время исследовать все полностью, и они собирают всю доступную информацию перед тем, как начинать действовать. С этой целью они изучили генетическую инженерию, создав множество видов и подвидов, под каждую специфическую задачу. Созданные виды включают в себя штурмовиков, крошечных разведчиков, и левиафанов, охраняющих хорошо спрятанные центры генетического развития.

Недавно, по временным параметрам Земли, и всего в миге глазом (если они действительно моргают) для Смотрящих, люди вторглись в парадигму правителей Великого Моря (как они называют космос). Как-то люди наткнулись на одно из судов Смотрящих, законсервированное после последнего геноцида (смотрите «Коп»). Сам захват корабля не привлек внимания кошмаров. Не привлекло его и вмешательство в схемы управления и двигатели корабля. Но установка излучателей сингулярности в один из порталов Великого Моря Смотрящих – была грубостью. После нескольких десятилетий размышлений и наблюдений Смотрящие решили, что им нужно больше внутренней информации о новых позвоночных существах.

Смотрящие держат зоопарки, содержащие различные «образцы», открытые ими в их путешествиях – зоопарки, которые служат центрами наблюдения и экспериментов. Некоторые такие зоопарки «попали» в руки людей-исследователей, и некоторые младшие касты Смотрящих напали на ушедшие далеко корабли. Однажды группе Биоинженеров удалось получить изменённые образцы генетического материала Смотрящих, и, своими крайне примитивными экспериментами, создали своих разумных сторожевых головоногих (смотрите книгу Конвенции Биоинженеров). Эти создания недавно проявили то, что может быть понято, как заинтересованность в своей расе. Результат этой заинтересованности остается неизвестным.

Поведенческие схемы. Раса-прародительница, *Cephalopoda Malefica,* еще не явила себя людям. Или, если такое случалось, глаза тех людей были, вероятно, изъяты для дальнейшего изучения. Они – наиболее дотошные и терпеливые из всех Смотрящих, спрятавшиеся где-то в Глубоком Космосе, и наблюдающие, наблюдающие, наблюдающие…

Подвиды, хоть и разделяющие базовые поведенческие схемы прародителей, склонны жить быстрее и умирать раньше, и потому не *настолько* терпеливы. Штурмовики ждут лучшего времени для удара, и не очень торопятся, но они не отказывают себе, как ребенок с увеличительным стеклом не отказывается от больших и жирных жуков.

Атрибуты

Существует три вида чаще всего встречаемых «кальмаров». Эти виды мало похожи на изначальную расу, *C. Malefica*. Ниже приведены средние атрибуты этих видов, равно как и *C. Malefica*.

Сила: 5 (воины), 1 (шпионы), 10-15 и больше (левиафаны), 4-15 и больше (*C. Malefica*).

Ловкость: 4 (воины), 3 (шпионы), 2 (левиафаны), 2-4 и больше (*C. Malefica*).

Выносливость: 4 (воины), 1 (шпионы), 8-10 и больше (левиафаны), 5-12 и больше (*C. Malefica*).

Обаяние: 0 (воины), 2 (шпионы), 0 (левиафаны), 3 (*C. Malefica*).

Манипулирование: 1 (воины), 5 (шпионы), 5 (левиафаны), 5 (*C. Malefica*).

Внешность: 0 (воины), 0 (шпионы), 0 (левиафаны), 0 (*C. Malefica*).

Восприятие: 3 (воины), 5 (шпионы), 3 (левиафаны), 5 (*C. Malefica*).

Интеллект: 2 (воины), 5 (шпионы), 3 (левиафаны), 6 (*C. Malefica*).

Сообразительность: 2 (воины), 5 (шпионы), 3 (левиафаны), 5 (*C. Malefica*).

Способности

Воины. Бдительность 2, Осведомленность 1, Драка 5, Уклонение 5, Устрашение 4-5, Огнестрельное Оружие 1-4, Лидерство 2, Медитация 2, Фехтование 4, Незаметность 5 и больше, Выживание 4, Технологии 2, Компьютер 2, Космология 2, Загадки 1, Наука 2.

Шпионы. Бдительность 5, Осведомленность 3, Драка 0-2, Уклонение 3-5, Интуиция 3, Устрашение 2, Хитрость 3, Медитация 3, Фехтование 3, исследования 2, Незаметность 6, Выживание 2, Технологии 3, Компьютер 2, Космология 2, Культуры 1, Загадки 2, Расследование 4.

Левиафаны. Бдительность 3, Осведомленность 3, Драка 6, Уклонение 0-3, устрашение 8, Медитация 4, Незаметность 3, Выживание 5, Космология 2, Загадки 2,

C. Malefica – обладают разнообразными навыками, в зависимости от профессии и роли.

Сферы: 0 (но смотрите ниже).

Сила Воли: 6-10.

Здоровье. 8 (воины), 6 (шпионы), 16-26 (левиафаны), 14-20 (C. Malefica). Смотрящие не получают штрафов от ран, пока оно не упадет до 2 последних уровней – тогда штраф будет равен -4. Щупальце Смотрящего выдержать потерю половины его уровней здоровья, прежде, чем будет отрублено. Эти потери не влияют на общий уровень здоровья твари, но использовать эти щупальца нельзя.

Броня. Смотрите ниже.

Атаки/Силы. Щупальца (Сила, дробящий). Клюв (Сила + 2 кубика урона, сложность 8). Другие возможности включают в себя:

- **Реактивное движение**. Все подвиды способны быстро передвигаться по любой среде, которую воспринимают как жидкость или нечто, на нее похожее (вроде воды или глубокого космоса). Скорость движения, в среднем, составляет от 64 километров в час в вязких средах, вроде воды, до сотен километров в час в космосе.
- **Меняющаяся окраска**. Внешний вид шкуры Смотрящего может быстро меняться, повторяя цвет и текстуру окружения. Если кто-то магически не прекратит действие этой способности (магия Жизни

или Сил может изменить цвет шкуры или потоки света, которые *создают* цвета), то Смотрящий получает 3 дополнительных кубика на броски Незаметности.

- **Медленная регенерация**. Если части оторваны или утеряны как-либо еще, то они вскоре вырастут обратно. Регенерация у воинов может занимать сутки, у шпионов – неделю, а у левиафанов месяцы.
- **Щупальца**. Смотрящие могут атаковать несколько врагов, не разделяя запас кубиков. Либо же Смотрящий может сконцентрировать все сои атаки на одном враге, получая по дополнительному кубику за каждое дополнительно использованное щупальце (Ловкость + Драка, сложность 8, для судов - 5), или добавляя 1 кубик урона от каждого щупальца. Как только существо удается схватить, оно обездвиживается (никаких бросков Уклонения против щупалец или клюва), пока не освободится (Сила, сложность 6 + 1 за каждое дополнительно использованное щупальце).

У некоторых Смотрящих есть другие способности, усиленные генетической инженерией, которые часто могут быть подобраны любым образом для достижения максимального разнообразия. Немногие обладают более, чем двумя подобными способностями, но некоторые представители могут иметь возможности, не описанные ниже.

- **Броня**. Усиленный панцирь дает два дополнительных кубика на поглощение, если противник не выцеливает намеренно уязвимые места (сложность попадания повышается на 1).
- **Чернила**. Смотрящий может извергнуть ослепляющее облако чернил, по объему равное примерно половине объема тела твари.
- **Сжатие**. Тела некоторых Смотрящих совершенно мягки, и благодаря тому они могут протискиваться в щели, в 10 раз меньшие их самих.
- **Шипы**. Как у адского вампира на Земле, у этих Смотрящих присоски на щупальцах заменены тысячами шипов. Добавьте три кубика к броскам на повреждения.
- **Псевдомагические способности**. Один или несколько следующих: **Умножение себя** (Связи 4), **Преодоление Барьера** (Дух 3), **Разрушение** (Энтропия 3 для уничтожения построек и машин, или Энтропия 4 для уничтожения плоти. Для использования любой из атак бросается 7 кубиков).

Муза Страсти (Дух Грез) (Amore Muses (Dream Spirits))

Сила Воли 5, **Ярость** 4, **Гнозис** 8, **Энергия** 20.

Чары. Почувствовать Аэрт. Проявление. Губительное касание. Влияние. Вдохновение (дает субъекту три дополнительных кубика к броскам Экспрессии на 24 часа после встречи, стоит 3 очка Энергии). Воссоздание. Смена облика (некоторые, предположительно, могут Материализовываться на короткое время с Физическими Атрибутами,

равными 2 или 3).

Внешний вид. Смотрите ниже.

Все видят сны о любви и похоти, ни не секрет, что многие люди черпают величайшее вдохновение из этих грез. Хоть большинство изучающих Майю считают, что Миры Грез дают возможность встретиться людям и богам, некоторые меньшие духи приносят свои магию прямо к спящему. Одними из таких духов являются Музы Страсти.

Муза Страсти проявляется, как компаньон из мечты. Это не обязательно будет возлюбленный – могут появиться родители, родственники, друзья и даже домашние животные, вызывая у спящего некоторое беспокойство перед пробуждением. Забудьте о стереотипах – плотское влечение не всегда является фактором привлечения этого духа. Важно то, что Муза появляется в образе того, кого грезящий любит настолько глубоко, что вдохновляется его присутствием. Этой личности даже не обязательно существовать «в реальной жизни», пока ее присутствие согревает спящего. Как все духи Грезы, Музы влияют на весь настрой «сцены», в которой они появляются. Незаметные изменения, вроде приглушения света, или сильные, вроде неожиданной эмоциональной бури, следуют за появлением Музы Страсти. В зависимости от сна (и вмешательства кого-либо еще в него), Муза Страсти может остаться, пока он не рассеется, уйти в гневе или слезах, или обернуться кем-то еще – вроде Ночного Кошмара…

Детский Страх (Дух Грезы) (Kid Fears (Dream Spirits))

Сила Воли 5, **Ярость** 0, **Гнозис** 8, **Энергия** 10, и + 10 за каждое очко Сообразительности или Экспрессии цели. В случае нескольких целей, считайте, что Энергии 30.

Чары. Почувствовать Аэрт. Проявление. Губительное касание. Осквернение. Материализация. Смена облика. Выслеживание. (Говорят, у некоторых есть Одержимость, Похищение (Spirit Away) или и то и другое).

Атрибуты при Материализации. Сила 3 (только чтобы двигать или ломать предметы, но не вредить цели), Ловкость 4, Выносливость 5.

Способности. Бдительность 3, Драка 5, Экспрессия 5, Устрашение 5, Хитрость 3, Незаметность 4, Культура (дети) 5.

Здоровье при Материализации. 3 за каждое очко Экспрессии цели, или 15 при нескольких целях.

Внешний вид. Эти кошмары получили свое прозвание за свою внешность – темные силуэты, размытые лица за окном, искривленные

тени с грацией змей. В некоторых случаях Детский Страх принимает облик школьного хулигана, жестокого родителя, безумного клоуна или страшного незнакомца. Несмотря на название, Детские Страхи беспокоят и взрослых. Вы никогда не сможете вырасти из ужаса.

Будучи практически полной противоположностью Печального Счастья (смотрите ниже), Детские Страхи первобытны и иррациональны. Они – другая сторона потерянного детства: темнота шкафов и чуланов, стук в окно - все мы знаем, насколько близко это детям. Это забытые фобии, которые мы переросли. Детские Страхи, в отличие от Печального Счастья, ищут контакта с теми, кто достаточно глуп, чтобы попасть в Умбру. Хоть они в качестве домов предпочитают Миры Грез, некоторые проявляются и в реальном мире ради развлечения и… своей пользы.

Детские Страхи с точностью хирурга возвращают кошмары юности. Каждые побои злых родителей, каждый похотливый незнакомец, который мечтал о грязных делишках, обещая сладости, каждая скрипучая половица и ползущий паук мгновенно возвращаются из прошлого. В отличие от Печального Счастья, Детские Страхи любят оставаться поблизости как можно дольше. Они восстанавливают Энергию криками и слезами жертв. Иногда эти кошмары приходят к спящему домой. В реальном мире они приобретают облик некой зловещей фигуры и преследуют грезящего минуту или две, затем растворяясь в тенях… чтобы вернуться позднее той ночью или следующей.

Хоть они и кажутся страшными, Детские Страхи не могут причинить никакого реального вреда. Возможно, это и объясняет их непреходящую зловредность. Тем не менее, они небольшим усилием могут разрушить разум. Детские Страхи пробуждают в своих жертвах худшее. Защитная реакция ударить в ответ становится всепоглощающей, а жестокий маг часто – смертельный враг. Более опасные Детские Страхи могут, предположительно, войти в живой носитель и «управлять им» некоторое время. Худшие из них те, которые могут утащить вас в личный ад для долгой, долгой игры в «Я кричу, ты кричишь».

Ночной Кошмар (Дух Грезы) (Night Terror (Dream Spirit))

Сила Воли 5 - 8, **Ярость** 5 + 1 за каждое очко Экспрессии или Сообразительности цели, **Гнозис** 8, **Энергия** 20.

Чары. Почувствовать Аэрт. Губительное касание. Вспышка Страха (отнимает одно очко временной Силы Воли у смертного при успешном броске Гнозиса, сложность 8. Пять очков энергии для использования. Не более трех раз на одного спящего за ночь). Влияние. Смена облика.

Внешний облик. Смотрите ниже.

Духи ужаса высшего качества, Ночные Кошмары приходят, когда спящий вспоминает или думает о чем-либо настолько жутком, что это буквально может убить. Согласно изучающим Грезу, Ночные Кошмары появляются, когда что-то настолько сильно тревожит человека в период бодрствования, что ему приходится противостоять этому во сне. Маги, отправляющиеся в Майю самостоятельно, иногда сталкиваются с этими духами лицом к лицу, особенно если они на миссии в чьем-либо разуме. Мастера Разума, специализирующиеся на магии снов, иногда ставят на стражу собственных снов Ночные Кошмары, которые они контролируют. Такие «сторожевые псы» опасны, но эффективны.

Как и большинство духов грез, Ночные Кошмары постоянно меняются. Естественно, каждый из них инстинктивно опознает страхи жертвы и действует соответственно. Но самые опасные их атаки совершаются из засад – когда спящий или исследователь идут по какой-нибудь безобидной местности, на него неожиданно выпрыгивает Ночной Кошмар и пугает до усрачки – иногда буквально. Хуже всего то, что иногда Ночной Кошмар может убить спящего прямо во сне.

В отличие от Детских Страхов, Ночные Кошмары могут проявляться, как сцена, обычно неожиданно. Сон о посещении вашей любимой тетушки может вдруг превратиться в избиение связанного человека, которого осатаневшая толпа раздирает на куски. Один образ, один Ночной Кошмар. Когда он нападает, то использует или Чары Вспышки Ужаса или бросок Ярости. Первое истощает Силу Воли жертвы, последнее может убить. В отличие от Детских Страхов, они не болтаются поблизости. Ночные Кошмары поджидают свою жертву, нападают и исчезают. До следующего раза…

Акаи (Явление любви) (Akai (Love Epiphlings))

Сила Воли 3, **Ярость** 3, **Гнозис** 10, **Энергия** 30.

Чары. Почувствовать Аэрт. Проявление. Очищение скверны. Влияние. Смена формы.

Внешний вид. У любви много лиц. Человек, встречающий Акаи, видит то, что он действительно любит. Это не обязательно должно быть сексуальное влечение – похоть совсем из другой оперы. Дух может принять облик божественного существа, давно уехавшего члена семьи, любимого ребенка, близкого друга, или чего-то более загадочного, вроде золотого луча света, фиолетовой дымки, грозы или даже зеркала. Все что-то любят.

Рожденные в первой искре, проскочившей любящем взгляде, во взгляде матери на своего ребенка, в первом поцелуе влюбленных и объятиях братьев, Акаи воплощают любовь во всех ее формах – семейную любовь, скромную дружбу, сексуальную страсть, привязанность родителей, даже религиозное благоговение. Верующие говорят, что Акаи появились, когда Бог в первый раз взглянул на Творение, или что эти духи появились при первом пришествии Богини в мир. Каково бы ни было их происхождение, Акаи приходят, когда смертные начинают сомневаться в чуде своего существования.

Акаи появляются в мерцании света. Хоть они никогда не кажутся полностью материальными (а они и не материальны), дух показывает всем поблизости то, что они любят больше всего – не в смысле физического удовольствия, а человека или вещь, которые дают надежду. Те, кто касается духа, или кого касается дух, озаряются внезапным блаженством, которое изгоняет все сомнения – на какое-то время, по крайней мере. (В плане игромеханики – считайте, что все получают два очка временной Силы Воли, которые можно тратить исключительно на что-то не жестокое). Акаи редко говорят на человеческих языках, но Мастера Духа улавливали слова мира и доброй воли в шепоте духов.

Акаи редко появляются в большом числе, но когда такое происходит, останавливаются битвы и утихают катастрофы. В моменты безнадежного отчаяния и трагедии многих людей вдохновляло неожиданное прикосновение к плечу и полузабытый образ, напоминающий им, что, в конце концов, все будет хорошо. Странники по Умбре, которые сталкивались с Акаи, встречали их на перекрестках или во время споров, угрожающих группе. Хоть они лучше всего чувствуют себя в Общепринятостях, Акаи могут быть встречены где угодно в Ближних Мирах и даже Землях Теней.

Печальное Счастье (Явление ностальгии) (Bitter-Sweets (Nostalgia Epiphlings))

Сила Воли 3, **Ярость** 3, **Гнозис** 8, **Энергия** 15.

Чары. Почувствовать Аэрт. Смена формы. Вспомнить все (лишь на

мгновения дух пробуждает неодолимое наслаждение лучшими моментами детства цели. На ход или больше цель не может делать ничего, погрузившись в ощущения. Затем эти ощущения пропадают, оставляя настолько сильную депрессию, что может довести до слез. Стоит три очка Энергии).

Внешний вид. У этих духов нет видимой формы. Чаще всего они описываются, как искра в воздухе и гнетущее ощущение ностальгии и потери. Многие несут эфемерный запах из глубин памяти – бабушкиных пирожков, старого плюшевого мишки, духов первой девушки и так далее – либо ускользающий звук или касание.

У каждого ребенка в сердце есть местечко для воображаемых друзей и того ощущения чуда, которое возникает при первом знакомстве с миром. Каждый взрослый должен, из необходимости, убивать в себе эту невинность, чтобы взрослеть. Как привидения людей часто остаются там, где их убили, так и призраки нашего детства надолго переживают свое время.

Печальное Счастье – останки детства. Хоть они могут быть и опасны, вызывая сильные эмоции, они не желают вреда. Будучи скорее, частицами воспоминаний, чем разумными существами, духи Печального Счастья случайно натыкаются на людей в Умбре или материальном мире. Даже самые опытные шаманы не могут общаться с ними или отражать их Чары.

Встреча с Печальным Счастьем – сомнительная радость. Когда дух «появляется» впервые, он проходит сквозь вас во вспышке неожиданных, всеохватывающих воспоминаний. Все детские мечты и стремления вновь реальны. Полностью вспоминаются все те воображаемые друзья и счастливейшие моменты юности возвращаются с яркостью первого поцелуя. Возвращается запах лип у футбольного поля, вместе с возбуждением новогоднего утра и загадочными свертками под елкой.

А потом это исчезает. Не мягко и медленно, как детство умирало в первый раз, но как жестокий удар дубиной по голове. В одну секунду мечты юности вспоминаются и убиваются вновь. В их отсутствие с силой молота обрушивается депрессия. Некоторые рыдают до судорог, другие на многие дни впадают в меланхолию. Несколько Нефанди, осознав, чем они позволили себе стать, после встречи с Печальным Счастьем покончили жизнь самоубийством. Этот удар не атака – это естественный эффект секундных воспоминаний о том, насколько хороша когда-то была жизнь. Многие маги-философы (когда переставали рыдать) говорили, что встреча с Печальным Счастьем по тем же причинам может оказаться приятным опытом. Вспышка воспоминаний позволяет вам вспомнить счастье, даруемое жизнью. Даже если оно рассеивается, человек, встретивший Печальное Счастье получает шанс, недоступный для некоторых – шанс вспомнить лучшие минуты жизни.

Пятна (Явления цветов) (Loors (Color Epiphlings))

Сила Воли 4, **Ярость** 3/6, **Гнозис** 6, **Энергия** 15-25.

Чары. Почувствовать Аэрт. Освещение (Освещает местность примерно на 15 метров вокруг или изменяет цвет света на такой же площади. Стоит три очка Энергии). Влияние. Смена формы.

Внешний Вид. Летающие чистые цвета, Пятна воплощают те оттенки, которые мы видим световом спектре. В исходном состоянии эти Явления выглядят, как кляксы, парящие в воздухе. Некоторые кажутся материальными, как пятна краски, другие похожи на облачка распыленных красок. Хоть ученые Герметистов утверждают, что для каждого оттенка каждого цвета существует одно Пятно, никто не может сказать точно, сколько их всего.

Странники, встречавшие эти Явления, говорят, что они говорят на эмпатическом языке тонов и оттенков. Когда Пятно общается, оно колышется и расплывается, посылая струйки или облачка себя собеседнику. Они влияют на настроение собеседника (как Чары), передавая ему чувства духа. «Собеседник» духа может отвечать магией Разума или Сил, либо управляя собственным настроением (Сообразительность + Экспрессия) или местным спектром цветов. Пятна не понимают произносимых слов, звуков или абстрактных понятий, только чувства и цвета.

Большинство Пятен кажутся мирными – скорее любопытными, чем что-либо другое. Яркие духи, вроде черных, красных, оранжевых, фиолетовых или белых, кажутся агрессивно настроенными к незнакомцам (никто не знает, кого они посчитают «другом», но, Пятна выглядят способными распознавать отдельных людей, однажды их встретив). У этих Явлений уровень Ярости выше, чем у мягких оттенков, вроде синих, зеленых или розовых. Те, кто изучает ауры, утверждают, что цвета зависят от базовой сути этих духов. Таким образом, исследователь, знающий значение этих оттенков может предположить темперамент духа (смотрите таблицу). Странники, встречавшиеся с Пятнами, ощущали настроение-суть цвета духа долго после расставания.

Хоть «реальные» цвета могут быть изменены колебаниями световых волн, никакая магия не может изменить природу Пятна. Они вечно такие, какими выглядят. Эти духи часто странствуют по нижним областям Общепринятостей, но иногда попадают и в Среднюю Умбру, и в Верхнюю.

Пятна	
Настроение-суть	**Цвет**

Пассивность	Светло-зеленый.
Зависть	Темно-зеленый.
Комфорт	Светло-синий.
Любовь	Темно-синий.
Ненависть	Черный.
Печаль	Серебряно-серый.
Депрессия	Серый.
Радость	Белый.
Симпатия	Розовый.
Ярость	Красный.
Похоть	Темно-красный.
Воодушевление	Фиолетовый.
Страх	Оранжевый.
Спокойствие	Желтый.
Мудрость	Золотой.

Немезида (Явление вины) (Nemesis (Guilt Epiphlings))

Сила Воли 10, **Ярость** 5, **Гнозис** 10, **Энергия** 20.

Чары. Почувствовать Аэрт. Проявление. Очищение скверны. Влияние. Познание Греха (позволяет духу узнать худшие преступления цели. Требует броска Силы Воли. Сложность зависит от субъекта: для действительно виновного или грешного это будет или 5, в то время, как для буквально святого – 9 или 10. Стоит три очка Энергии). Мыслеречь. Смена формы. Выслеживание.

Немезида проявляется как воплощение возмездия или как свидетельство грязных дел. Вероотступник-христианин может увидеть Лик Божий или разгневанного ангела, коррумпированного политика могут преследовать видения взяток или разозленных избирателей. Для последователя Кали Немезида может проявиться, как разгневанное воплощение богини, настроенное карать. Каким бы ни был облик, он всегда окружен очень сильным белым светом – называемым «Аурой Возмездия».

У каждого есть то, что он хочет забыть. Немезиды воплощают то чувство вины, те грязные секреты, тайные страхи или потаенные стремления, которые вопиют к отмщению. Немезиды всегда готовы оказать такую услугу.

В материальном мире Немезиды появляются лишь перед грешником,

как пресловутое «сердце-обличитель[3]», которое может привести к признанию или к раскаянию. В Умбре эти духи парят неподалеку от Загробных Миров, проверяя, достойны ли странники пройти. Там Немезиды похожи на ужасающих и прекрасных женщин, сотканных из яркого, до боли, света. Время от времени из их глаз извергается пламя, обжигая стоящих перед ними грешников. В конце концов, «нет праведного ни одного»[4]. Павшие пред их Яростью страдают от сильных, но не постоянных мук – как только жертва «умирает», уровень ее Здоровья восстанавливается вновь. Если жертва признается в своих преступлениях и покается, то восполнит всю Силу Воли, какая была потрачена, до обычного уровня. Если нет, то ее выкинет из Умбры в реальный мир. Сознавшиеся в своих проступках обнаруживают, что Немезиды добры и понимающи, и готовы обсудить несовершенство людей. Те же, что будут настаивать на своей невиновности, продолжат гореть, пока не увидят истину.

Хоть идея Возмездия может казаться христианской, происхождение этих духов лежит в первом осознании дурного и правильного. Как только люди (или их предшественники) осознали, что некоторые поступки «дурны», а некоторые «правильны», их начал беспокоить конфликт между этими понятиями. Этот конфликт лишил многих людей того, что они признавали раем – лишь покаявшись в своих грехах, грешники могут отойти с миром. Немезиды воплощают вину, которая порождается проступками. Пробуждая пламя этого духа, смертный карает сам себя. Никто, говорят, не встречает Немезид без причины.

Шанти (Явление мира) (Shanti (Peace Epiphlings))

Сила Воли 5, **Ярость** 0, **Гнозис** 8, **Энергия** 20.

Чары. Почувствовать Аэрт. Очищение скверны. Влияние.

Внешний вид. Смотрите ниже.

Хоть они и кажутся редкими в современном мире, эти духи мира существуют. Встречавшие их исследователи говорят об исцеляющих ветрах, успокоившихся сердцах и утихших страстях, где бы эти Явления не пролетали. Естественно, эти духи тянутся к людям или местам, полным их сути – местам, с тихими, спокойными и сбалансированными энергиями (Резонансом). Некоторые Шанти следуют за людьми – или как незримые спутники, или как духи-проводники. Хоть некоторые духи мира рано или поздно уходят, другие выбирают место или спутника, и остаются там, пока с теми что-либо не произойдет.

Шанти омывают встречающих их, подобно воде. В Умбре эти духи обычно похожи на полупрозрачную волну, радужное облако или архетипный образ, вроде голубя или дерева. Неважно, какую они примут форму, Шанти свободно плывут в постоянном бризе. Никакая сила или препятствие не может удержать их надолго. Иногда, особенно

в Доменах Полян, один или двое Шанти могут поселиться надолго, украшая место своим присутствием. Но в большинстве случаев, эти Явления уходят в другие места, или изгоняются жестокостью, завистью или страхом.

Ангелы/Небожители (Старшие Обитатели Теней) (Angelics/Celestials (Major Umbrood))

Подобно тому, как люди своими страхами и ненавистью создает демонические орды, их лучшая сторона порождает ангелов. Назовите их дэвами, серафимами, тотемными духами, ангельским воинством или сотней других имен – суть будет одна. Они воплощают справедливость, добродетель и волю Бога.

Специалисты спорят, предшествовали ли эти существа человечеству или нет, и влияют ли наши желания на их облики. В то время, как религиозные и духовные мистики утверждают, что эти высшие силы носят облик Всемогущего, более секулярные исследователи доказывают, что какой бы ни была их изначальная форма, эти ангелы обычно напоминают то, что верующий ожидает увидеть. Нет причин полагать, что истинными не могут быть обе этих идеи. В конце концов, говорят, что у Бога тысячи ликов. Почему его слуги не могут так же?

У каждой веры есть свои ангелы, защитники, хранители и мстители. Подобно противостоящим им демонам, эти духи воплощают само бытие – они больше силы природы, чем люди с крыльями. Некоторые ангелы могут быть строгими и яростными, в то время, как другие заботятся о больных, воспитывают потерявшихся детей или ведут пилигримов в загадочные (но не всегда плодотворные) поиски. Те, кто верит в изначальных Пречистых, утверждают, что ангелы – это Аватары, не ограниченные плотью. Другие называют их помощниками Бога, какой бы он ни существовал. Самые циничные маги утверждают, что ангелы – просто еще один вид Обитателей Теней. Этим ребятам, стоит заметить, не следует говорить это в лицо ангелам!

Эти лица могут принимать сотни разных видов. Легенды повествуют о крылатых людях, говорящих животных, нагих и бесполых духах, существах из света и титанических фигурах, закрывающих небеса. Хоть некоторые Небожители и появляются в виде шаров пылающего пламени, большая их часть имеет узнаваемый облик и личность. Маги-хронисты составили длинные списки имен ангелов, их сил и их сфер деятельности. Если эти записи достоверны, то Творение с бесчисленными заданиями пересекают тысячи и тысячи Небожителей. Может быть, они правы. Если так, то большинство ангелов предпочитают не попадаться на глаза. Если путешественник не является на сами Небеса, ангелы оставляют большинство людей следовать их судьбам. В отличие от демонов, Небожители кажутся способными покидать Миры и странствовать между ними – ни Горизонт, ни Барьер их не удерживают. Когда Небожитель является открыто, он своим присутствием сотрясает Бытие – ветра дуют, птицы поют, цвета становятся ярче, свет сияет сильнее. Чистой харизмы ангела во всей красе достаточно, чтобы большая часть людей падала на колени. Время вспомнить о вере!

Ниже приведены два ангела, иногда имеющие дела с магами. Младшие ангелы ходят по Земле во многих обликах и вмешиваются в дела смертных. А высшие Небожители обитают в Иных Мирах и редко посещают Землю, за исключением самых крайних случаев. У всех ангелов есть два облика – смертный и бессмертный. В первом странствовать, во втором – впечатлять. Помните, что у большинства перевертышей и их союзников есть свои ангелы – тотемные духи и Воплощения, описанные во многих книгах линейки **Оборотень**.

Калина (Младший ангел - служитель) (Kalina (Minor Angel - Minion))

Сила Воли 10, **Ярость** 8, **Гнозис** 8, **Энергия** 50.

Чары. Почувствовать Аэрт. Проявление. Броня. Огненная вспышка. Очищение скверны. Создание огней. Влияние. Создание ветра. Молнии. Материализация. Мыслеречь. Превращение (Reform), Смена облика. Похищение. Выслеживание. Боевые чары Калины обычно наносят 8 кубиков урона, а уровень брони колеблется от 5 до 10.

Доминион: Защита.

Натура: Опекун.

Маска: Ребенок.

Энергия: Изначальность.

Атрибуты при Материализации: Сила 5, Ловкость 7, Выносливость 5.

Способности: Бдительность 5, Атлетика 5, Осведомленность 7, Драка 7, Уклонение 3, Экспрессия 3, Устрашение 5, Этикет 7, Лидерство 3, Фехтование 5, Техника 4, Космология 5, Культуры 5, Загадки 7, Языки 7, Знания (все) 5, Оккультизм 8.

Здоровье при Материализации: 15.

У защитницы детей и хранительницы чистоты Калины озорной характер, неожиданный для ангела. Хоть истории о ней впервые появляются в Шорот Сутре около 1000 лет назад, это существо ведет себя как молодая женщина со здоровым юмором и постоянной улыбкой. В некоторых случаях Калина беременна и говорит мягким материнским голосом. В других, она напоминает девочку-танцовщицу с некоторых барельефов тантристов. Если что-то не угрожает ее подопечным, этот ангел любит смеяться, играть и петь. Неудивительно, что ее любят дети – Калина сама вечный ребенок.

Этого ангела сложно рассердить, но ярость ее гибельна. Сначала она пытается рассмешить и очаровать тех, кто ее злит, но если это не сработает, она примет твердую, но спокойную позу, не давая им свершить какое бы то ни было задуманное зло. Если кто-то попытается на нее напасть, то Преисподнии, скорее всего, скоро примут нового пленника. Калина смеется как ребенок, танцует как женщина и убивает как ураган.

Внешний вид. Выглядящая, как молодая индианка, Калина одевается, согласно ситуации, но в своем бессмертном облике носит только искусные индийские украшения и юбку, украшенную батиком. В одной руке у нее лотос, в другой – кинжал. В зависимости от ситуации она может использовать или первое для успокоения, или второе для убийства.

Когда она выглядит, как смертная, у нее две руки, две ноги и два глаза. Если на нее надавить, то она примет бессмертный облик с шестью руками, тремя глазами и давящей аурой. Иногда она появляется в облике коровы или павлина (ее любимые животные) или текущего родника.

Гавриил (Высший Небожитель - Воплощение) (Gabriel (Higher Celestial - Incarna))

Стой! Это не тот, *с кем можно сражаться*.

- The Phantom Stranger, «Down Amongst the Dead Men» (*Swamp Thing Annual №2* от Алана Мура).

Доминион: Гнев.

Натура: Судья.

Маска: Судья.

Энергия: Узор.

Внешний вид. Строгий и могущественный архангел, Гавриил воплощает гнев Божий и Его недовольство грешниками. Хоть большей частью его изображают, как белокожего человека со светлыми волосами и горящими синими глазами (этот облик он иногда принимает), его бессмертный облик поднимается примерно на тысячу метров в небо, закрывая крыльями горизонт, а глаза напоминают грозовые тучи. Его кожа сияет темно-синим в свете молний, окружающих его тело, а небеса погружаются в полумрак. Голос Гавриила подобен тысяче раскатов грома, и любой, кто даже *подумает* о том, чтобы расспрашивать его (не говоря уже о бое с ним) немедленно теряет дар речи от его величия. Если это всего лишь *служитель* Бога, как же должен выглядеть Бог сам?..

Селениты (Младшие Обитатели Теней) (Lunes (Minor Umbrood))

Сила Воли 8, **Ярость** 4 (8 во время полнолуния), **Гнозис** 7, **Энергия** 35.

Чары. Почувствовать Аэрт. Открыть Лунный Мост (создает Лунный Мост в любое место, какое пожелает Селенит. Пять очков Энергии). Превращение.

Внешний вид. Смотрите ниже.

Служители самой Селены, эти яркие духи донимают Технократов на Лунной Базе Дарксайд и ведут (или запутывают) путешественников в Средней Умбре. Хоть они и мирны – пусть и немного странны – большую часть времени, в полнолуние эти духи становятся опасны и враждебны.

Селениты похожи на сияющие ленты сине-золотого света, пульсирующие и свивающиеся в причудливые формы. Те, кто может их прочесть (Восприятие + Загадки, сложность 6-9) получают предсказания близкого будущего (как Эффект Времени 2 **Предсказание**). Подобно болотным огням Селениты летают вдоль Лунных Путей и Аэртов, парят над Узорной Сетью или танцуют над самой Луной. Пытавшиеся общаться с духами при помощи магии Разума не нашли, к чему обращаться, но действия духов выдают некоторое абстрактное мышление. «Поговорить» с Селенитом возможно (хоть и сложно) для тех, кто знает язык духов.

Духи Триады (Младшие Обитатели Теней) (Trinity Spirits (Minor Umbrood))

На дальних границах Метафизической Тройки образуются духи, отображающие эти крайности. В случае Энтропии эти духи часто становятся демонами, Спектрами или Осквернителями, поощряющими все виды разложения (смотрите **Book of Madness**, а также книги **Призраков** и **Оборотней**). На другом конце треугольника Стазис порождает как Узорных Духов, которые плетут соединяющие Теллуриан воедино сети, и духов Парадокса, страшащих магов. Гару называют эту грань Ткачихой и не доверяют ее роду. Крайняя Динамика ведет к проявлениям Хаоса, которых иногда называют духами Вильда. Эти непредсказуемые Обитатели Теней свиваются в живые облака вероятного, меняя себя в зависимости от собственных желаний.

Шэньти (смотрите пятую главу) полны этих так называемых «духов триады», хотя Обитатели Теней могут быть найдены в Теллуриане практически везде. Миры, полные определённой энергии, скорее всего, дадут прибежище определенному виду духов, но даже методичные Узорные Пауки склонны странствовать по другим мирам. Странники, пытающиеся общаться с духами триады, обнаруживают, что те весьма простодушны и часто едва разумны. В иерархии Обитателей Теней они Служители. Несмотря на это, понимающие обычаи духов (Знания и духах или Загадки 3 и выше) могут получить из ограниченных мыслительных схем этих Обитателей Теней некоторые идеи.

Узорные духи плетут и чинят Узорную Паутину, соединяющую Иные Миры. Странники, знакомые с Гару, чувствуют, что эти духи выполняют свою работу *слишком* хорошо. Миры, созданные Технократией, полны Узорных духов, вроде Узорных Пауков. Забавно, но Технократы, не признающие существования духов вообще, считают Обитателей Теней техномагическими механизмами с собственным дизайном. В какой-то степени, так и есть. Другой вид Узорных духов, называемый **Геомидами**, воплощает информацию. Особенно распространенные в Цифровой Сети, эти Обитатели Теней несут послания, планы или боевые программы. Гару говорят, что Геомиды являются «службой передачи сообщений» для более активных Узорных Пауков.

Духи хаоса воплощают перемены во всех их видах. Немногие из них сохраняют постоянную форму на какой-то продолжительный период времени. Вместо этого они вьются и волнуются, меняя цвета и текстуры по мере того, как обращают все вокруг себя в хаос. Шаманы оборотней утверждают, что Вильд пребывает в блаженном неведении, что у него нет разума в целом, и потому остается вменяемым тогда, когда другие силы пошли вразнос. Многие маги, зачарованные мыслью о неоформленном потенциале, желают привести эту интуитивную силу к большему осознанию. Возможно, при пробуждении Динамики мир может быть спасен от его падения. Другие мистики указывают на живой пример этой теории – Мародеров. Безумные кажутся доказательством концепции разумной Динамики – и величайшим аргументом в пользу того, что преследовать эту цель не стоит.

Узорные духи – Геомиды (Pattern Spirits - Geomids)

Информационные

Сила Воли 5, **Ярость** 4, **Гнозис** 10, **Энергия** 20-100.

Чары. Почувствовать Аэрт. Смена формы. Поиск информации (Informational Link) (дает доступ к любым знаниям в местной Узорной Сети. Делается бросок Гнозиса, сложность 9, дает ответ на любой вопрос. Стоит 10 очков Энергии). Упрочнение реальности (Solidify Reality).

Боевые

Сила Воли 9, **Ярость** 6, **Гнозис** 4, **Энергия** 20.

Чары. Почувствовать Аэрт. Материализация. Смена формы. Слияние (Group Fusion) (группа из трех и более Боевых Геомидов может окружить цель и слиться воедино вокруг нее. Каждый вытягивает из нее одно очко какого-либо Физического Атрибута каждый ход, а удерживают они ее с силой, равно Силе Воли духов. Как только цель теряет все очки Физических Атрибутов, она застывает (calcified). Стоит одно очко Энергии в ход).

Структурирующие

Сила Воли 8, **Ярость** 5, **Гнозис** 10, **Энергия** 30-150.

Чары. Почувствовать Аэрт. Смена формы. Упрочнение реальности.

Эти Узорные духи имеют одну из трех форм: Информационные, Боевые и Структурирующие. Первые воплощают единицы информации, которые могут быть получены кем-либо с подходящими навыками. Вторые защищают остальных или уничтожают чужаков, пытающихся уничтожить их территории. Структурирующие Геомиды дают информацию и стабильность другим творцам Паутины. Все три вида напоминают различные разноцветные геометрические формы.

Духи Хаоса (Chaos Spirits)

Цветные Полосы (Color Strings)

Сила Воли 10, **Ярость** 1, **Гнозис** 9, **Энергия** 30.

Чары. Почувствовать Аэрт. Смена формы. Нематериальность (Intangibility) (Позволяет духу перейти в Зону, оставаясь видимым, но не осязаемым – даже для тех, кто в Умбре. Стоит 7 очков Энергии).

Игривые и озорные духи, Цветные Полосы напоминают нити вечно

меняющихся цветов. Эти маленькие Обитатели Теней обожают компанию, и особенно – людей, над которыми они могут шутить. Цепляясь за одежду, снаряжение или открытую кожу, Полосы переливаются всеми цветами радуги, или болтаются в воздухе перед лицом «гостя». Эти непостоянные проводники часто приводят странников к неким ценным открытиям… или в ловушки. Хоть Полосы склонны к одиночеству, некоторые собираются в группы, сплетая себя в прекрасные сияющие полотнища, перед тем, как рассыпаться в запутанную массу.

Вихри (Vortices)

Сила Воли 8, **Ярость** 8, **Гнозис** 10, **Энергия** 80.

Чары. Почувствовать Аэрт. Смена формы. Дезориентация. Материализация. Превращение. Слом Реальности (Break Reality) (изменяя реальность вещества, дух обращает его в то, чем оно не является, или придает ему форму, лучше подходящую целям духа. Чем больше успехов в броске Гнозиса духа, тем серьезнее изменения. Создание двери в стене потребует двух успехов, превращение стены в швейцарский сыр – пяти и больше. Стоит от 2 до 10 очков Энергии, в зависимости от изменений).

Атрибуты при Материализации: Сила 8 (наносят тяжелые повреждения), Ловкость 8, Выносливость 8.

Способности: Бдительность 3, Осведомленность 7, Драка 3, Уклонение 3, Экспрессия 3, Устрашение 5, Космология 5, Загадки 7.

Здоровье при Материализации: 10.

На противоположном конце спектра Вильда находятся сверхразрушительные Вихри, проносящиеся по округе и уничтожающие все, чего коснутся. Натуральные торнадо энергии и материи одновременно, эти Обитатели Теней иногда прорываются в реальный мир, разнося окружение и вытягивая магическую энергию из Узлов. Могущественные Мародеры иногда призывают их в бой на обеих сторонах Горизонта. Но еще чаще Вихри парят в Глубокой Умбре или на границах Якорей, которые они напоминают. В байках путешественников иногда попадаются жуткие истории о судьбах тех, кто принимал Вихрь за проход через Горизонт…

Угадайки (Wonderwhats)

(Прекрасный/ужасный облик) Сила Воли 8/4, **Ярость** 3/8, **Гнозис** 8/8, **Энергия** 30.

Чары. Почувствовать Аэрт. Смена формы. Выслеживание. *Прекрасный облик*: Создание ветра, Влияние, Исцеление

(восстанавливает 1 уровень здоровья за каждые 2 потраченные единицы Энергии), Мыслеречь. *Ужасный облик*: Броня (6 очков), Губительное касание.

Эти духи хаоса тянутся к магам, как мотыльки к пламени. Когда они появляются, опытные странники по Умбре бегут со всех ног. Никогда нельзя сказать, *что* произойдет, когда Угадайка примет полную форму.

Поначалу Угадайка появляется, как шарик света, похожий на болотный огонек. Некоторые даже выдвигают предположение, что это *и есть* болотные огни, но никто точно не знает. После обнаружения «спутника» Угадайка немедленно принимает один из двух обликов – прекрасный или ужасный.

Прекрасный облик напоминает или величественную бабочку невероятных размеров и невозможной расцветки, или андрогинное существо с пламенными крыльями. Они безвредны и будут следовать за спутником часами, пока не заскучают и уйдут. Некоторые даже могут говорить и часто помогают странникам, указывая направление и даже проводя мимо опасных мест.

Ужасный облик Угадайки – эфемерный кошмар, гангренозная масса гниющего мяса и внутренностей с мерзким характером. Из бесформенного тела тянутся зубы и клыки, а из глубин высовываются длинные, деформированные конечности, заканчивающиеся зазубренными когтями и тонкими пальцами. Единственная хорошая новость в том, что ужасный облик попадается реже прекрасного.

Тифон, Охотник Иалдабаофа (Обитатель Мира – Срединный Мир) (Typhon, Jaggling of Ialdabaoth (Realm Dweller - Midrealm))

Сила Воли 8, **Ярость** 10, **Гнозис** 5, **Энергия** 50.

Чары. Броня. Страх (считается, как Застывание, но чисто психологическое и вытягивающее Силу Воли. Стоит 3 очка Энергии). Материализация. Выслеживание. Ядовитый плевок (наносит 10 кубиков урона на площади 2*10 метров. Пораженная цель получает урон в течение времени – 2 кубика в ход. Если первые 2 кубика поглощены, то никакого урона нет. Ловкость + Драка для атаки. Стоит 20 очков Энергии).

Доминион: Разрушение.

Натура: Критик.

Маска: Головорез.

Энергия: Изначальность.

Атрибуты при Материализации: Сила 8, Ловкость 3, Выносливость 6.

Способности: Бдительность 4, Атлетика 1, Осведомленность 3, Драка 3, Уклонение 2, Устрашение 5, Хитрость 5, Незаметность 1, Выживание 5.

Сферы: Энтропия 5.

Арете: 6.

Сила Воли: 4.

Здоровье: ОК * 3, -1 * 4, -3 * 4, Обездвижен.

Атаки/силы: Укус (9 кубиков, сложность 8), Когти (8 кубиков, сложность 8).

Описание. Аспект Иалдабаофа, Тифон существовал столько, сколько помнит любой маг или Обитатель Тени. Он может быть уничтожен, но возродится через несколько дней.

Тифон – гигантская уродливая змея с ногами многоножки и головами на обоих концах туловища. Его острые чешуйки черны, как отчаяние. Хорошо видны лишь молочно-белые глаза твари. Но большинство слышат Тифона – звук, напоминающий гудение миллионов мух, и шипение капающего яда – задолго до того, как его увидят. Те, кто чувствует приближение Великого Червя, застывают в страхе.

У этого зверя три задачи, которые он исполняет из природной склонности, а не чувства долга: подгрызая корни Великого Древа, он надеется освободить заключенную внизу Бездну. Он защищает вьющиеся тоннели, ведущие в Нижнюю Умбру, потому что считает их своим логовом. И, наконец, он иногда выползает из тьмы патрулировать Срединный Мир, и особенно ненавидит тех, кому удается добыть Плоды Вечности.

Великий Орел (Обитатель Мира – Срединный Мир) (Protean Hawk (Realm Dweller - Midrealm))

Сила Воли 8, **Ярость** 5, **Гнозис** 7, **Энергия** 35.

Чары. Почувствовать Аэрт. Создание ветра. Дезориентация (позволяет духу запутать странников, изменяя ориентиры и направления удачным броском Гнозиса. Стоит 2 очка Энергии). Материализация. Смена облика. Выслеживание. Подъем (поднимает существ, размером с человека, в воздух. Стоит 3 очка Энергии).

Доминион: Созидание.

Натура: Фанатик.

Маска: Хранитель.

Энергия: Изначальность.

Атрибуты при Материализации: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5.

Способности: Бдительность 5, Атлетика 3, Осведомленность 5, Драка 2, Уклонение 4, Расследование 3, Незаметность 3, Выживание 4, Космология 3, Культуры 5, Оккультизм 5.

Сферы: Основы 5.

Арете: 6.

Сила Воли: 8.

Квинтэссенция: 20

Здоровье: ОК, -1, -3, -5, Обездвижен.

Атаки/силы: Клюв (6 кубиков, сложность 6), Когти (5 кубиков, сложность 8).

Описание. Великий Орел – проявление Динамики. Он обитает на самых верхних ветках Великого Древа, патрулируя пути, ведущие по ветвям в Верхнюю Умбру. Великий Орел может быть изгнан или даже убит, но через какое-то время вернется (или его место займет другой).

Благодаря длительному контакту с Узором Великого Древа, Великий Орел более стабилен, чем большинство духов Вильда. Его голос напоминает эксцентричного старика, говорящего на языке странника – причем голос иногда мужской, а иногда женский. Он напоминает огромную, но вполне обычную хищную птицу – хотя силуэт и окраска не похожа ни на один из известных видов.

Великий Орел непостоянен и непостижим. Он может без причины броситься в бой или вести себя со странником, как со старым другом, и задержать на неопределённое время разговорами. Плата за проход в Верхнюю Умбру зависит от желания Великого Орла – это может быть от 1 до 10 очков Квинтэссенции, Артефакт, первенец, поцелуй, деньги (от индийских рупий до ракушек каури), интересная история, ничего, обычный предмет (как-то обращенный в эфемеру) и так далее. Неприятность в том, что стоит Кабалу найти требуемое и вернуться, как пошлина может измениться!

Портачи (Обитатели Мира – Н.М. Жизни) (Bollixes

(Realm Dwellers – S.R. Life))

Обезьяна видит, обезьяна делает.

Избираемые самыми раздражающими созданиями Пространства Эфира пять лет подряд, портачи кажутся созданными, чтобы мешать странникам, использующим технологии, странствовать по Пенумбре Венеры.

Многие Ученые просыпались и обнаруживали, что их лагерь заполонен стаей мерзкого маленького хулиганья. Небогатые интеллектом, но одаренные инстинктивным пониманием механики, портачи *обожают* блестящие штучки, которые *делают* что-нибудь. Полевые кухни, сенсоры, реактивные ранцы или лучевые винтовки – все, что попадает портачам в руки они воруют, включают или ломают со всей возможной скоростью.

Вербены и Толкователи Грез, работающие в джунглях Венеры, лишь улыбаются, когда маленькие ящерки пробегают по их лагерям – единственные имеющиеся у них блестящие вещи это ритуальные кинжалы, бусы и зеркала, которые не могут заинтересовать маленьких поганцев на достаточно долгое время, чтобы быть похищенными. Большая часть таких магов даже называют их милыми.

Средний портач примерно 60 сантиметров в высоту и похож на комбинацию тритона, ящерицы и кенгуру. Длинный хвост (составляющий примерно половину длины портача) очень цепок. Он используется для балансировки, когда тварюшка ходит или прыгает на своих сильных трехпалых задних лапах, но портачи, также, способны цепляться им за ветки или перемещаться с его помощью по ним. Руки портача маленькие, но сильные и хорошо приспособленные для перемещения по деревьям. На передних лапах (четырехпалых, в отличие от ног) есть что-то, более-менее напоминающее пальцы, но слава Единому, что у портачей так и не развился полноценный противопоставленный большой палец.

Даже здоровые портачи человеку кажутся истощенными. Их блестящая, влажная чешуя кажется туго натянутой на голые кости. Внешность обманчива – хоть они и не сильны поодиночке, небольшая стая портачей (четверо или пятеро) может победить взрослого человека.

Портачи путешествуют социальными группами, которые называются стаями. Стаи варьируются в размере от 3 до 50 членов и занимают обширные территории (в джунглях, не равнинах), которые отмечаются блестящими камнями, кусочками металла и белыми грибами или цветами. Портачи-одиночки редки, но, как правило, менее агрессивны, чем стаи – Энейн Торнгроув из Круга Семи предположительно приручила одного такого и сделала своим фамильяром. Портачи не

нападут, если странник не побеспокоит их или территориальные метки, или если у странника нет чего-то, что портачи хотят. Поскольку большинство исследователей приходят на Венеру «подготовленными», с лагерным снаряжением для тропиков или большим количеством технических инструментов для магии, нападения портачей множатся.

Атрибуты: Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 1, Обаяние 1, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 2, Интеллект 1, Сообразительность 2.

Способности: Бдительность 2, Атлетика 1, Драка 1, Уклонение 2, Интуиция 1, Вождение 0 (1, если существо видело, как транспорт управлялся), Огнестрельное Оружие 0 (1, если существо «сталкивалось» с оружием ранее), Фехтование 1, Незаметность 3, Выживание 4 (джунгли Венеры), Техника 2 (предположительно, чистый инстинкт), Медицина 1.

Сила Воли: 4.

Здоровье: ОК, -1, -2, -4, Обездвижен.

Атаки. Не знакомые с технологиями портачи используют свои более слабые передние лапы, чтобы вцепиться в противника и рвать когтистыми задними (когти, 3 кубика). Немного более опытные поганцы хватают большие палки и мечут их во врага, болтаясь на ветках и лианах. Не всегда работает, но им нравится (4 кубика, сложность 7). Большая часть портачей сразу, как могут, хватают ножи, мечи и огнестрельное оружие, но чтобы разобраться в них, им требуется несколько ходов. Пока портач не получит успех, он не может использовать оружие совсем. Если портач проваливает любой бросок на использование оружия, то оно ранит или его, или портача рядом.

Силы. Единственная сила портачей – их врожденный технический инстинкт и великолепная память на действия, воспроизводимые в последовательности. Нажмите кнопку в присутствии портача, и он запомнит, что вы сделали, что произошло потом, и что вы делали до того и после.

Динозавры (Обитатели Мира – Полая Земля) (Dinosaurs (Realm Dwellers – Hollow Earth))

В некоторых Мирах до сих пор живы и здоровы существа из земного прошлого. Нижеприведенные данные описывают все множество существ – полный исчерпывающий список занял бы главу или две.

В целом, динозавры считаются существами инстинктов. Естественно, вы, как Рассказчик, можете использовать динозавров так, как угодно вам. В конце концов, почему тираннозавры, обитающие в Мире

Горизонта, не могли развить свой разум лучше, чем он был у их древних предков. Представьте себе пятнадцатиметровую версию велоцирапторов из *Парка Юрского Периода*. Пугает? А так и должно быть…

Карнозавры (хищные динозавры) (Carnosaurs (Meat-Eating Dinosaurs))

Лучшие «машины убийства» доисторических времен, карнозавры варьируются в длину от трехметровых до пятнадцатиметровых – от носа до кончика хвоста. Возвышаясь над землей, эти гигантские хищники показывают ряд схожих характеристик: большие головы – с рвущими челюстями – сидящие на массивных шеях, сильные задние части туш, слабые передние лапы и танкоподобные тела. Наиболее легко узнаваемые представители этой группы динозавров – аллозавры и тираннозавры. Меньшие представители – дейнонихи и зловещие велоцирапторы.

Аллозавры, или «странные» ящеры, обладают приземистым, коренастым телом, сильными задними лапами, коротким задом и массивными плечами. Примечательный костистый гребень над глазами отмечает его округлую голову. Длинный толстый хвост помогает балансировать массивному телу создания. Его челюсти полны острых, зазубренных зубов, идеально пригодных для прокусывания и отрывания. И его сильные задние ноги, и короткие передние, обладают большими когтями. Большое, громоздкое тело динозавра лишает его возможности долгого или быстрого преследования, поэтому аллозавры питаются большими травоядными динозаврами, выслеживая их стаями и нападая на слабых. Аллозавры, также, поедают останки добычи других, более быстрых хищников.

Тираннозавр Рекс, «тиран» динозавров, крупнейший и самый известный из карнозавров. Будучи больше 12 метров в длину, это чудовище весит почти семь тонн. Множество слоев мускулов движут огромные ноги, обеспечивая значительную свободу движения в задней

части туши и давая удивительную мобильность его массивной, тяжелой голове. Его широкие задние лапы кончаются острыми когтями, позволяющими ему цепляться за землю при передвижении. Тяжелый, длинный хвост уравновешивает тело. Маленькие передние лапы кажутся почти рудиментарными.

Охотничий стиль тираннозавров сочетает короткие вспышки скорости с хорошими навыками преследования. Активный охотник, это создание часто ждет свою добычу в засаде. Широкий шаг позволяет ему нагонять меньших, «более быстрых» созданий. Одного удара тяжелой челюстью тираннозавра, дополненной семью тоннами живого веса, обычно гарантирует короткую, кровавую схватку между охотником и его жертвой. Кроме того, тираннозавр способен питаться и падалью.

Меньшие хищники, рапторы, примерно от 2,4 до 3,6 метров в длину. Они обычно убивают сильными задними ногами с большими рвущими когтями, но используют и острые зубы. Острые хвосты-балансиры компенсируют наклонную беговую стойку, а их передние лапы работают лучше, чем у больших тварей. Эти динозавры предпочитают засады и стайную тактику схваткам лицом к лицу – один отвлекает внимание жертвы, а другие нападают с боков или загоняют, пока та не устанет. Приблизившись, эти меньшие карнозавры бьют своими саблевидными когтями, потроша жертву, а потом пожирают внутренности.

Атрибуты: Сила 3-10, Ловкость 3-5, Выносливость 3-10, Обаяние 1, Манипулирование 3-6, Внешность 1, Восприятие 3, Интеллект 1, Сообразительность 2.

Способности: Бдительность 3, Атлетика 1-3, Драка 3, Незаметность 1-3, Выживание 4, Выслеживание 3.

Сферы: нет.

Сила Воли: 8.

Здоровье: маленький - ОК * 2, -1 * 3, -2, - 4, Обездвижен. Средний - ОК * 3, -1 * 3, -2 * 3, - 4, Обездвижен. Большой - ОК * 5, -1 * 4, -2 * 4, - 4 * 2, Обездвижен.

Броня: 1/3/5

Атаки/силы: Укус (Сила +2, сложность 7. Если жертве не удается поглотить хотя бы половину урона, то ее или перекусили пополам или проглотили целиком), Когти (Сила +3, сложность 7), Хвост (Сила +1, сложность 5).

Гербозавры (травоядные динозавры) (Herbosaurs (Plant-Eating Dinosaurs))

Основная опасность, исходящая от этих огромных травоядных – возможность оказаться растоптанным ими, либо оказаться между ними и тем, что бы их ни преследовало. Эта группа включает диплодоков и апатозавров, представляющих популярный образ динозавров. У них длинные шеи, длинные хвосты и четыре ноги, одинаковой длины. Апатозавры весят около 30 тонн и питаются низкими растениями. Диплодоки весят только 10-11 тонн, но длиннее, чем апатозавры – примерно 27 метров. Другой примечательный травоядный – брахиозавр, самый тяжелый из известных динозавров. Он 22 метра длиной и весит 77 тонн. Его очень длинная шея позволяет ему питаться, как жирафу, листьями и ветками с вершин деревьев, приподнимаясь на задних лапах.

Другие травоядные более опасны. Трицератопсы, рогатые динозавры, достигающие 9 метров в длину и 5,25 тонн веса, обладают тремя острыми, метровой длины рогами на морде – один на носу, а остальные два над глазами. Костистый воротник прикрывает его шею. Стегозавры, самые известные динозавры с шипастыми хвостами, имеют два ряда хвостовых шипов, продолжающихся по всей длине позвоночника. У всех – плоские зубы, характерные для травоядных. Такие зубы используются для обрывания и перемалывания растений, а не вгрызания в мясо.

Атрибуты: Сила 8-15, Ловкость 2-4, Выносливость 15-20, Обаяние 1, Манипулирование 2, Внешность 1, Восприятие 3, Интеллект 1, Сообразительность 1-3.

Способности: Бдительность 1-3, Драка 1-3, Выживание 4.

Сферы: нет.

Сила Воли: 8.

Здоровье: О, боги. Просто возьмите 15 для бронированных травоядных и от 20 до 30 для крупных. Вы *действительно* хотите отслеживать штрафы за потерю Здоровья у чего-то настолько большого?

Броня: 4

Атаки/силы: Растаптывание (Сила +3, сложность 8), Рога (Сила +3, сложность 8 против целей , размеров с человека, и 5 для всех остальных).

Птерозавры и Плезиозавры (Pterosaurs and Plesiosaurs)

Птерозавры – крылатые ящеры, современники динозавров. Как у птиц, у них легкий скелет и воздух проходит по всему их телу. Хоть они, в общем, значительно слабее динозавров, размах их крыльев

может достигать 15 метров. Их зубы размещены в длинных челюстях, позволяющих им хватать рыбу при пролете над поверхностью воды, или разбивать и есть яйца. Их когтистые лапы могут подхватить жертву размером с человека или меньше. Подхваченных таким образом существ они скидывают с высоты в несколько десятков метров – так они размягчают свою пищу и добираются до самых вкусных частей тел своих жертв. Ходят слухи о воздушных битвах между племенами оседлавших птерозавров воинов.

Плезиозавры – морские млекопитающие, часто путаемые с динозаврами. У них длинные шеи, компактные широкие тела, плавники и короткие хвосты, а также острые зубы и широкие пасти.

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 5, Обаяние 1, Манипулирование 2, Внешность 1, Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Способности: Бдительность 4, Драка 3, Выживание 4, Уклонение 3, Выслеживание 2.

Сферы: нет.

Сила Воли: 8.

Здоровье: ОК *3, -1 * 3, -2 * 2, - 4, Обездвижен. Если Здоровье птерозавра упало до -2, то он не может летать и должен приземлиться.

Броня: 2

Атаки/силы: Укус (7 кубиков), Когти (6 кубиков), Удар (3 кубика

урона или от крыльев птерозавра, или от плавников плезиозавра). Сбрасывание с большой высоты (смотрите основную книгу **Мага**, страница 248 или главу 6).

Интерфейс (Обитатель Мира - Автохтония) (Interface – Realm Dweller - Autocthonia)

Каждая из 10 приемных комнат Автохтонии управляется Интерфейсом – Техномантом, когда-то бывшим человеком, но слившимся с Миром. Они ответственны за досмотр посетителей, проходящих через Комнаты Цифровой Передачи, указывание направлений, связь с компьютерной системой Мира (даже некоторым Итераторам приятнее общаться с живым существом, а не компьютером) и передачу энергии.

Каждый Интерфейс напоминает привлекательное человеческое лицо, возникающее из стены среди труб и кабелей. Маленькие электросхемы и узоры украшают их кожу, как татуировки в стиле хай-тек. Интерфейс стационарен и не имеет конечностей либо способности к движению. Но они могут выходить в Сеть через астральную проекцию, и там их иконки выглядят совершенно нормально. Обычно вежливые с посетителями, они сразу становятся холодными и безжалостными, когда сталкиваются с чужаками или неэффективностью. Те, кто нарушает правила в присутствии Интерфейса, уничтожаются.

Атрибуты: Сила нет, Ловкость нет, Выносливость нет, Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 4, Восприятие 5, Интеллект 6, Сообразительность 5.

Способности: Бдительность 5, Экспрессия 2, Устрашение 3, Инструкции 1, Обман Чувств 4, Этикет 4, Исследование 5, Техника 3, Знание Местности 5 (Автохтония), Компьютеры 3, Культура 3, Расследование 3, Языки 10.

Сферы: Связи 2, Энтропия 1, Силы 4, Жизнь 1, Материя 1, Разум 3, Основы 3, Время 1.

Сила Воли: 5.

Арете: 5.

Квинтэссенция: неограниченно.

Парадокс: 16 (постоянный, цена слияния с компьютером).

Броня: 5.

Здоровье: ОК *5, Обездвижен.

Атаки/Силы: Магия, астральная проекция (только в Цифровую Сеть).

Модули Пульс от 1 (первый) до 1010 (10) (Обитатели Мира - Автохтония) (Pulse Units 1 (one) to 1010 (10)(Realm Dweller - Autocthonia))

Еще не проверенный эксперимент, Проект «Пульс» намерен создать следующее поколение Итерации Икс – Техномантов, выращенных исключительно в Сети. До их рождения на Земле были изъяты или получены от Биоинженеров, помещены в системы поддержания жизни и связаны с Компьютером 10 одаренных младенцев. Обучаемые компьютерной симуляцией, новорожденные модули Пульс уже сравнимы со многими взрослыми Адептами Виртуальности. Когда они вырастут, то образуют ядро нового Сетевого Корпуса, который, наконец, сумеет защитить всю Цифровую Сеть.

Модули Пульс – последнее слово кибертехнологий. Их центральный процессор обеспечивает способности к обработке данных и автоматическим реакциям, а их биологические компоненты отвечают за инстинкты, быстрое освоение разных уловок и Аватар. Несмотря на внешний вид, это не младенцы, а, скорее, базы данных, которым нужна информация. Неудивительно, что маги природы будут считать модули Пульс извращениями. И еще неизвестно, возможно ли будет их хотя бы сохранить, если удастся спасти.

В Сети модули Пульс редко создают иконки. Их присутствие можно обнаружить лишь по электронным импульсам их кода. Это не дает ничего в бою, но может поколебать рожденных на Земле магов, которые не способны их увидеть. В Автохтонии они – бледные младенцы, помещенные в баки с питательным раствором и подключенные к компьютерным системам. По мере взросления, их лишняя плоть и кости отпадают, пока не останется лишь растущий мозг.

(Уточнения по параметрам: хоть они и дети, у модулей Пульс есть доступ к базам данных, которые дают рудименты разных Знаний и Навыков. Это объясняет такую странность, как младенец с Фехтованием 1. Параметры в скобках принадлежат повзрослевшим модулям Пульс).

Атрибуты: Сила нет, Ловкость нет, Выносливость нет, Обаяние 2, Манипулирование 1 (5), Внешность нет, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 3, Драка 1 (2), Уклонение 2 (3), Устрашение 1 (3), Огнестрельное оружие 1 (2), Фехтование 1 (2), Исследование 3, Незаметность 3, Техника 1 (2), Знание Местности 2 (5) (Цифровая Сеть), Компьютеры 3 (6), Расследование 1 (3), Юриспруденция 1 (3) (Технократия), Математика 3.

Дополнения: Судьба 3, Ментор 5, Сокрытие 5.

Сферы: Связи 1 (3), Силы 1 (3), Разум 1 (4), Основы 1 (3).

Сила Воли: 5.

Арете: 1 (4).

Квинтэссенция: 20.

Парадокс: 0.

Атаки/Силы: Магия, астральная проекция (только в Цифровую Сеть).

Эфирные корабли (Etherships)

Give me one tall ship to sail,
A star to guide her by.
Let me orbit unknownn worlds

A thousand miles high.

- Julia Ecklar, Hero`s Song[5]*.*

Техноманты – включая и Эфиронавтов – ходящие по космосу, знают, что лишь одно стоит между вами и Бездной: хороший, прочный Умбральный корабль. В оптимальном состоянии, эти суда ходят на непредставимых скоростях, а также обеспечивают безопасность и (какое-то) комфортное проживание для команды. Несмотря на это, жизнь на Умбральном Корабле может быть стерильной, монотонной и стесненной.

Сыны Эфира эти проблемы решают лучше практичных Покорителей Бездн – их корабли напоминают жилые дома викторианской эпохи в космосе, с хорошим выбором табака, удобными креслами, хорошими книгами и впечатляющими приборами, чтобы провести время. Механизмы жизнеобеспечения элегантны и совершенны. Дизайн кораблей варьируется от ракет из научной фантастики до старомодных звездных парусников. Работает все.

Покорители позволяют себе немало ослабить вожжи вдали от других Конвенций (смотрите «Большая Шутка» в книге Покорителей Бездн), но все еще остаются связанными своими законами массы и энергии. С учетом Технократской физики, на роскошь остается не так уж много места. И, как знает любой Технократ, *не предполагается*, что хороший ученый нуждается в подобных удобствах. Удивительно ли, что Покорители любят пускать пыль в глаза своим товарищам?

Чуждым искусствам Преступников и Безумных нет нужды в подобном хламе. Многие их Умбральные корабли живы сами по себе, и содержат

свои «команды», как большое животное – паразитов. Хоть их жилые отсеки настолько отвратительны, насколько их такими способна сделать команда, Нефанди предпочитают конструкции из изогнутого металла и изорванной металлической сетки. Их корабли сочетают гладкое изящество полированной кости со страданиями агонизирующей плоти – иногда их собственной. Странники, что встречали Падших в космосе, утверждали, что они кормят свои корабли собственной плотью и жидкостями, или передают собственные души для питания оружия. Такие корабли иногда берут больше, чем должны – они известны пожиранием своих «хозяев» посреди боя. Пленные, взятые на борт кораблей Нефанди, влачат долгое и мучительное существование.

Корабли Мародеров не кажутся более нормальными, но они куда утончённее. Их корабли часто сводят воедино групповые галлюцинации, удовлетворяя бред каждого члена команды и давая им что-то общее. Так, судно Мародеров может казаться собранным из обломков кораблекрушения, космического корабля, поместья и истребителя Второй Мировой. Некоторые теоретики верят, что Бермудский Треугольник и Саргассово Море поставляют Мародерам «материалы» для кораблестроения. Жилые отсеки на кораблях Безумцев могут быть как хорошо обставленными, так и совсем убогими, в зависимости от желаний конкретного Мародера. Многие корабли вывешивают произведения искусства, сводящие с ума тех, кто их видит – безумные Веселые Роджеры из преисподней.

Эти суда представлены, чтобы дать как можно больший потенциал истории и простого использования. Некоторое стандартное корабельное оборудование можно найти в книге Конвенции Покорителей Бездн, но большая его часть отдается на откуп игроков и Рассказчика.

Бой кораблей

Бои Умбральных кораблей будет лучше всего описывать – ничто так не мешает хорошему космическому сражению, чем постоянная сверка с таблицами. «Правила» ниже не предназначены для тактических симуляций – это, скорее, быстрый и простой способ выхода из напряженных ситуаций. Дополняйте или игнорируйте их так, как это пойдет на пользу вашей игре.

Базовые броски. Когда броски необходимы – во время боя или преследования – то пилоты каждого судна должны делать броски Сообразительность + Пилотирование (смотрите таблицу маневров для уточнения сложности). Кто набирает больше успехов, тот и побеждает в этом раунде. Если обе стороны пытаются повредить друг друга и обеим повезло, то попадания пришлись в каждый корабль. Для простоты не делите наборы кубиков.

Несколько артиллеристов. Если оружием корабля управляет еще кто-то, тот человек делает дополнительный бросок Ловкость + Тяжелое

Оружие или Сообразительность + Пилотирование. Если у корабля много орудий, просто сделайте 1 бросок и добавляйте по 2 кубика на повреждения за каждого дополнительного артиллериста, стрелявшего в цель.

Прочность корпуса. Корабль может выдержать определенное количество урона перед тем, как распасться, и автоматически поглощает определенное количество успехов атакующего перед тем, как определяется уровень нанесенного урона. На некоторых кораблях установлены системы защиты от магии. Вычитайте из силы любого примененного против них Эффекта уровень противомагической защиты.

Повреждение корпуса. Поврежденный корпус приносит множество проблем – взрывная декомпрессия часто уносит обломки и команду в дыру, а также вытягивает воздух с поврежденной палубы. Атаки, вроде ударов щупальцами, снарядов и магии могут обойти броню корабля и разорвать его изнутри, если будут нацелены в дыру (+2 к сложности попадания). Это опасно даже для способных дышать Эфиром – представьте себе пробоину у корабля в море. Хоть персонажей игроков и не стоит подвергать худшим последствиям повреждения корпуса, урон должен добавлять напряженности боям в Глубокой Умбре.

Боевые маневры кораблей

Маневр	Сложность	Примечание
Уход на дальней дистанции	6	Уход из боя
Уход на ближней дистанции	8	Побег от врага
Резкая остановка	9	Неожиданная смена курса
Сближение	7	Вступление в бой
Таран	5	Удар!
Бортование	6	Дыра в корпусе
Расцепление	8	Уход от абордажа
Бортовой огонь	8	Обстрел врага в движении
Залп	6	Выстрел в цель
Уклонение от огня	8	Избегание попадания
Брешь в цели	(+2 к сложности)	
Далекая цель	(+2 к сложности)	

SES Наутилус и *SES Арго* (крейсера Эфиронавтов) (*SES Nautilus* and *SES Argo* (Ethernaut Cruisers))

Размер: 30 метров от носа до хвостового оперения, размах крыльев – 10 метров.

Команда: Шестеро (Пилот, второй пилот, офицер связи/разведки/ навигатор, инженер, два бортстрелка)

Вооружение: два бортовых пулемета пятидесятого калибра (8 кубиков урона, способны на 7 автоматических очередей до перезарядки), два передних торпедных отсека (в каждом содержится 4 торпеды «Громовержец» (16 кубиков урона)). Все оружие великолепно справляется с духами.

Корпус: Теряет 10 уровней здоровья перед тем, как получить пробоину. Отнимает 5 успехов от большинства атак и 3 – от магических.

Специальное оборудование: Эти Умбральные корабли оборудованы конвертерами Эфемеры в материю, позволяющими им проходить сквозь Барьеры (Барьер и Горизонт). Инженер восемью кубиками должен набрать 15 успехов (сложность 8). Это считается вульгарной магией. Конвертер способен поглотить до 24 очков Парадокса перед отключением или взрывом. За Горизонтом это не обязательно.

В нижней части каждого крейсера есть стыковочный рукав. Он может использоваться для высадки на астероиды или на вражеские корабли (смотрите «Таран»). Когда рукав закреплен, можно использовать резак, который наносит 12 кубиков урона.

Внешний вид. Корабли-близнецы *SES Наутилус* и *SES Арго* имеют форму зазубренного наконечника стрелы – два «воробьиных» крыла и хвостовое оперение, соединенное с коническим корпусом. Один большой двигатель размещен сзади. На каждом борту есть 6 иллюминаторов, оправленных латунью. Фонарь кабины сделан из толстого оптического стекла. Внутренняя обстановка украшена красным деревом и креслами, оббитыми красным вельветом и плюшем. В кабинетах хранятся книги, трубки, хорошее бренди и смены одежды. В хвосте расположена большая и хорошо обставленная ванная комната.

Описание. Созданные по образцу печально известной ракеты Горацио Севиджа *Vernwell*, *SES Наутилус* и *SES Арго* были спроектированы профессором Дабриусом и построены множеством талантливых инженеров. Изначально они предназначались для патрулирования космоса вокруг станции Виктория и ее защиты. Сейчас же они чаще всего используются для перевозки Эфиронавтов между станцией и Землей.

Челнок *Ньютон* (Newton Shuttlecraft)

Размер: 15 метров в длину, 10 метров в ширину и 8 метров в высоту.

Команда: В этот маленький транспорт может поместиться от 2 до 15 человек. Обычно его занимают два постоянных пилота. Начинающие Покорители Бездн часто исполняют обязанности пилотов, в качестве тренировок, под присмотром опытного Механика.

Вооружение: На брюхе челнока на выдвигающейся вращающейся турели (для обеспечения максимального радиуса поражения) установлена лазерная пушка модели 5 (10 кубиков урона). Корабль обычно надеется на свою скорость, высокую маневренность и отражатели Малкэхи модели 10 (дополнительные 5 кубиков к поглощению урона), чтобы избежать столкновения.

Корпус: Теряет 6 уровней здоровья перед тем, как получить пробоину. Отнимает 5 успехов от большинства атак и 3 – от магических. Отражатели – смотрите выше – дают дополнительные 5 кубиков на поглощение урона.

Специальное оборудование: Каждый челнок оборудован минимум одним Инвертером Квантовых Полей (смотрите книгу Покорителей Бездн), который позволяет перемещать пассажиров для работы в лабораториях Земли, Копа или на другие, большие корабли. Часто используется при путешествиях через Врата.

Внешний вид. Хоть овоид был бы, вероятно, предпочтительнее, проектировщикам челноков надоели привычные Бездналеты. Челноки обтекаемы и аккуратны, но все же имеют «окна», небольшие «крылья» и несколько массивное, угловатое строение, что явно отличает их от других кораблей Конвенции.

Описание. Когда регулярное челночное сообщение начало доставлять инструменты, Приборы и людей из Солнечной Системы на Коп, перед департаментом Разработки и Применения была поставлена задача создания нового проекта. Новое сообщение началось с появлением шикарных челноков *Ньютон*, и с тех пор эти суда ведут долгую и безупречную службу.

Испытательная платформа Грейген (Greigen Test Platform)

Размер: Размер платформы может меняться, и в своей сферической форме она достигает 200 метров в диаметре. Полностью развернутая, она может достигать 600 метров в диаметре.

Команда: На борту судна должен быть хотя бы один пилот Покорителей Бездн, и, обычно, ему требуется до 50 Механиков для работы с двигателями, движения и изменения структуры. Корабль

может с удобствами перевозить до 500 человек.

Вооружение: На корабль можно установить практически все, что угодно. Один из кораблей сейчас используется для испытания Генератора Энтропийных Полей. ГЭП – длинная металлическая труба, проходящая через весь корабль. Из передней части выпускает луч, который по нарастающей увеличивает энтропию цели, повреждая компьютерные системы, орудия и системы жизнеобеспечения. Луч из задней части эффективно *снижает* энтропию цели, что останавливает практически любой процесс в работе двигателей и оружейных систем, а также повреждает живые организмы. Оба варианта применяют Энтропию 4 и имеют «Арете» 6.

Корпус: Теряет 12 уровней здоровья перед тем, как получить пробоину. Отнимает 8 успехов от большинства атак и 4 – от магических.

Специальное оборудование: Этот тип кораблей может нести любое специальное оборудование. Включите фантазию.

Описание. Кристоф Грейген создал это судно для проведения крупномасштабных экспериментов в оптимальных условиях (предпочтительно, далеко-далеко от любого Конструкта). Базовая форма этого судна – сфера, но она может быть изменена свертыванием или развертыванием ее частей, позволяя ей разворачиваться, складываться, свертываться, меняться и перестраиваться по желанию исследовательской группы.

Факел Холокоста (Боевой корабль Нефанди) (*The Holocaust Brand* (Nephandi Warship))

Размер: *Факел* примерно 100 метров в длину, 50 метров в ширину и 25 в высоту. Никому не удавалось получить более точные параметры.

Команда: Эти судном командует тройка Малфеан, каждого из которых сопровождает тщательно отобранная свита из, как минимум, 10 личных помощников, нескольких младших Нефанди, нескольких фоморов и случайных оборотней из Танцоров Черной Спирали. Помимо этой элиты, команда из 50 или больше фоморов и смертных рабов работает, чтобы управлять судном, поддерживать его работу и управлять орудийными системами. По судну с места на место перелетают сотни Осквернителей – их обязанности варьируются, в зависимости от силы и положения в Малфеасе. Иногда *Факел* переправляет одного из прямых представителей различных малфеасских Воплощений Маэлджин (смотрите **Book of Wyrm**) в некие тайные места встреч, и, потому, перевозит всю ту свиту, которую подобные личности могут иметь.

Отряд из 50 или 100 элитных фоморов обеспечивает обычную охрану, пытки и тому подобные функции, а также служит штурмовиками

при абордаже.

Вооружение: Имеются системы вооружения прямого и непрямого воздействия. Оружие прямого воздействия питается элементалями радиации и токсинов. Эти орудия и ракеты наносят физический урон вражеским кораблям и являются Фокусами для Нефанди на борту, для их Сфер Сил, Материи и Энтропии.

Оружие непрямого воздействия защищает суда и базы Нефанди более эмоциональными методами. Часто называемое в шутку «Семь Смертных Лучей» или «Наказание Пандоры», эта защита использует Осквернителей или Явления, отображающие гнев, алчность, боль, похоть и тому подобное. Созданное для использования в долгих историях на больших расстояниях, это оружие может быть выпущено на врага в зонде или спутнике, поддерживающем поле. Обитатели цели начинают медленно ощущать на себе воздействие этих духов. Если Нефанди может поддерживать поле достаточно долго, жертвы обычно уничтожают сами себя, по крайней мере, внутренне, или переходят на их сторону.

Для ускорения действия эффекта Нефанди могут использовать это оружие как Фокусы для магии Разума или Жизни.

Корпус: Теряет 5 уровней здоровья перед тем, как получить пробоину. Отнимает 5 успехов от большинства атак и 3 – от магических.

Специальное оборудование: *Факел* несет крайне эффективное маскировочное оборудование, которое делает его незаметным для большинства магических сканирующих Эффектов (Арете 6, Квинтэссенция 35). Этот Прибор может действовать долгое время, и его

можно продлевать, если подпитывать слабыми Осквернителями, схожими духами или пленными.

Двигатели *Факела* – чудовищное скопление Осквернителей, соединенных в безднах Малфеаса. Они постоянно несут судно через Умбру при помощи своих объединенных духовных сил. Это скопление питается страданиями неудачников, содержащихся в пыточных камерах в трюме корабля.

Внешний вид. Внешний корпус *Факела* гладок, блестящ и черен, будто покрытый хитином миллионов черных жуков. Под внешней оболочкой местами проглядывают белые кости, пересекающиеся, собранные и соединенные сухожилиями и паучьим шелком. Он примерно сигарообразный, если не считать раздутого брюха, которое выпирает внизу судна, как раздутый живот голодающего ребенка. Шкура корпуса тут вздувается, движется и меняется из-за страданий находящихся внутри.

Внутренности корабля состоят из влажной, дышащей смеси трубопроводов, части которых нельзя касаться из-за их токсичности. Трупы валяются на полу или свисают со стен, а змееподобные существа, которые когда-то могли быть людьми, размалывают себя в узлах визжащих машин.

Описание. *Факел Холокоста* – один из главных боевых крейсеров Малфеаса. Не флагманский корабль флота, но для привилегированного командования. Посылаемый в важные атаки, требующие решающих побед или чистой резни, этот корабль редко используют с полной отдачей. Однажды он вел атаку на Исследовательский Центр Коперник, и с тех пор никогда не использовался в чем-то аналогично серьезном. Он время от времени используется для укрепления морали в важных битвах с силами Покорителей Бездн или Сынов Эфира, и был замечен позади некоторых столкновениях у лун Нептуна.

Пыточные камеры судна – пользующееся зловещей славой место наказания непокорных слуг в Малфеасе, а также злейших врагов. В камере круглосуточно раздаются вопли и мольбы, что делает ее любимым местом службы фоморов на борту. Вампиры, когда их могут поймать, оказываются великолепными гостями на борту *Факела*. Ходят слухи, что несколько Цимисхов согласились на год и один день пребывания в пыточных камерах судна, просто ради возможности испытать на себе самые изощренные и изобретательные пытки из всех существующих.

The Vivo (Экспериментальное судно Биоинженеров и Покорителей Бездн)

Размер: Грубый овоид, примерно 1 километр в диаметре по самой большой оси.

Команда: Команда состоит из примерно 100 человек. Это 10 Технократов – 5 Биоинженеров и 5 Покорителей Бездн – обеспечивающих баланс политических сил на борту. Оставшаяся команда – Техники и Механики из лабораторий обоих Конвенций, и Десантники, присланные с Лунной Базы Дарксайд. Легкий политический перевес, который имеют Покорители Бездн за счет вооруженного контингента, умаляется фактом того, что они не понимают, как действует судно. Тем не менее, сомнительно, что и Биоинженеры знают его от и до.

Вооружение: Хоть Биоинженеры и работают с Покорителями Бездн над разработкой более сложного вооружения, в данный момент *Vivo* вооружен напоминающими шипы ракетами. Они спроектированы так, что шипы-ракеты могут быть выстрелены в противника с подходящей мощностью для быстрого набора ими скорости. При попадании ракеты взрываются. Сам по себе взрыв не особенно разрушителен, но его достаточно, чтобы преобразовать кинетическую энергию момента движения в тепловую энергию. Настоящий урон происходит за счет содержимого ракет – быстродействующей кислоты, сконцентрированной достаточно, чтобы с легкостью растопить корпус большинства целей (10 кубиков на взрыв, и дополнительные 8 уровней Здоровья за ход на 5 ходов).

Корпус: Теряет 20 уровней здоровья перед тем, как получить пробоину. Отнимает 6 успехов от большинства атак и 5 – от магических.

Специальное оборудование: На *Vivo* бы установлен тщательно охраняемый артефакт неизвестного происхождения. Он делает энергетические затраты на мгновенные перемещения на большие расстояния минимальными, но имеет один серьезный недостаток: он переносит только живые существа. После ряда экспериментов и улучшений недавно живые материалы, вроде волос, ногтей, дерева и хлопка тоже переносятся, но до сих пор не может быть перемещено ничего неорганического или весящего больше 135 килограммов.

Первый испытательный полет этого корабля был весьма запоминающимся, потому что вся команда, в силу странных культурных особенностей, носила одежду из искусственных тканей. Артефакт (который засекречен настолько, что даже *слухи* о нем опасно слышать) был, предположительно, найден на Копе. Никакой иной информации – ни размеры (хоть он, конечно, должен помещаться на *Vivo*), ни его внешний вид, ни данные о его происхождении или принципах действия – до сих пор никому не известно, за исключением тех, кто следит за его испытаниями на *Vivo*.

Внешний вид. Бугристая, покрытая красными и зелеными пятнами поверхность корабля, кажется бугрящейся при его движении. Кажущиеся случайно разбросанными проемы во внешнем корпусе судна позволяют вспышкам света разной формы и странных цветов, листве, кровеносной системе и редким членам команды проникать внутрь, подобно кишечным паразитам. Огромные зеленые крылья из очень тонкого и прочного материала разворачиваются из ряда частей корабля, и поворачиваются, чтобы улавливать и запасать энергию из любого доступного источника света.

Описание. *Vivo*, как указывает его название, живой. (Название, несомненно, мрачная шутка Биоинженеров, которые, несомненно, сочли забавным сообщать своим коллегам, что они идут куда-то *in Vivo*[6]). Но это, однако, не единый живой организм (хотя ходят слухи об экспериментах Биоинженеров в этом направлении), а несколько разных живых систем, собранных в единую летающую экосистему. Корпус и энергокрылья обеспечивают большую часть энергии для внутренних систем корабля, включая команду, при помощи фотосинтеза и схожих принципов. Система жизнеобеспечения особенно сложна в силу того, что не только обеспечивает воду, воздух и переработку, но и пищу, и другие ресурсы. Конечно, иногда это выходит из-под контроля (апельсиновое дерево на капитанском мостике было особенно назойливым), но Биоинженеры сообщают, что «работают над этим».

Судно состоит из многих разных живых систем, включающих животные и растительные (не включая команду, конечно), равно как и другие формы жизни, менее изученные.

Системы, поддерживающие корабль, модульные – вместо того, чтобы иметь одно перерабатывающее отходы дерево и одно растящее пищу дерево, сотни их рассеяны по всему кораблю, не похожие друг на друга. Разнообразие систем обеспечивает стабильность экосистемы в целом (хоть и порождает несколько хаотичную и сложную планировку) и способность корабля удовлетворять различные нужды команды. Если, например, используются орудийные системы, то системы, работающие над переработкой отходов от оружия, начинают расти, чтобы справится с возросшей нагрузкой.

Недостаток систем, устроенных таким образом, по словам

Покорителей Бездн, в том, что корабль «еще менее предсказуем, чем обычно». Системы корабля не обязательно будут работать со стресс-фактором одним и тем же образом дважды, а системы, не связанные друг с другом прямо, иногда взаимодействуют странным образом. Одно из самых неудачных взаимодействий, произошедших ранее, когда было открыто, заключалось в том, что системы, использующиеся для сложного маневрирования, испускают газ, истончающий мембраны «окон» (ситуация была быстро исправлена). Выражение «баги в системах» тоже совершенно быстро приняло новое значение, когда Биоинженерам пришлось справляться с заражением японскими жуками[7], которые сочли корпус очень вкусным. Биоинженеры надеются, что смогут со временем «полностью совместить» системы, главной целью чего является сделать корабль самовоспроизводящимся.

Сам по себе *Vivo* является великолепным достижением, созданный на основе исключительно живых систем и питаемый исключительно светом и небольшим количеством Сосудов. Самоподдерживающийся, эффективный, потенциально самовоспроизводящийся, но, как надеются, *не обладающий* собственным сознанием, *Vivo* – центр устремлений его создателей к тому, что может принести будущее.

[1] — Suzette Haden Elgin, Native Tongue. [Наверх]

[2] — Реально существующий вид кальмаров [Наверх]

[3] — Рассказ Эдгара Алана По. [Наверх]

[4] — Библия. К Римлянам 3:10 [Наверх]

[5] — Из альбома Quarks & Quests. [Наверх]

[6] — В переводе с латыни, «в живом организме». Используется в биологии и медицине для описания процессов, происходящих в живых организмах. [Наверх]

[7] — Японский садовый паразит. [Наверх]

‹ Глава 5: Небесные тела вверх Приложение: правила ›

Все оттенки Тьмы

Приложение: правила

So many worlds, so much to do,
So little done, such things to be.

- Альфред Теннисон, из поэмы In Memoriam A.H.H.

Путешествие Туда и Обратно

В плане игромеханики, путешествия по мирам возможны, но требуют определенных сил. Перед тем, как отправиться, всегда хорошо знать, как вы попадете туда, куда хотите. Правила здесь приведены для тех, кому они могут понадобиться, но они не обязательны для ведения игры по Иным Мирам. Помните, воображение – это все.

Восприятие

Любой, со Способностью Осведомленность, Дополнением Греза или любой из магических Сфер может видеть Периферию, просто используя эти способности. Сфера первого уровня даст просто ускользающий из восприятия взгляд «между», в то время, как другие Черты помогают ухватить ощущения, появляющиеся при возросшей осведомленности. Прорицание вампиров (уровень 2 и выше) «вызывает» это экстраординарное состояние, равно как и зачарование фей. Сами Подменыши (наряду с призраками и оборотнями), уже существуют на Периферии, благодаря своей природе.

Чтобы видеть *сквозь* Периферию, нужна Сфера Духа, которая позволяет смотреть прямо через Барьер. Некоторые Дары Гару позволяют оборотням то же самое. Магия Разума первого уровня (или различные способы «восприятия ауры», имеющиеся у различных существ) позволяют персонажам слегка заглядывать в Астральную Умбру. Но только астральное путешествие откроет вам ее во всем величии.

Начало путешествия

Любой персонаж, отправляющийся в Иные Миры, начинает свое путешествие с Пенумбры, тени нашего мира. (Портал позволяет ее пропустить, но не будем усложнять). Оттуда он должен идти или лететь через окружающие его туманы. Его намерения и знания ведут его туда, куда он хочет попасть.

Пенумбра вечно погружена в сумерки и затянута туманами. Днем это туман расходится, и цвета становятся ярче. Ночью сильнейшим источником света становится луна, а тени начинают жить практически собственной жизнью. Днем странник должен опираться на собственные инстинкты (Сообразительность + Космология или Восприятие + Загадки), помощь духов или удачу, чтобы найти дорогу. Как только наступает ночь, перед ним расстилаются Аэрты или Лунные Тропы. Эти дороги ведут в разные Миры, хотя путешествие по некоторым из них может оказаться долгим или опасным.

Персонаж, желающий летать, может сделать, если у него есть способность – это обычно включает в себя магию, крылья или какой-либо прибор. Многие путешественники по Астралу могут парить сами по себе. Летун может обозревать мир с расстояния, и может попасть на пути в Миры, до которых пешеходу не добраться, вроде Небесных Пределов из второй главы. Но если он не встает ни на какие пути, то остается в Пенумбре.

Странники по Астралу могут встречаться с использующими пути духов в Средней Умбре. Те, кто странствует с помощью магии Духа, могут попасть в нижние части Верхней Умбры (Общепринятости), но не дальше. Духи общаются со всеми без проблем. Исключением является Нижняя Умбра – без определенных Даров или магии живые не могут воздействовать на Земли Теней, а духи мертвых не могут попасть в другие две Умбры.

Разделение. Три Мира отражают то, что люди когда-то имели, но потеряли. Техноманты (включая Сынов Эфира и Адептов Виртуальности) с трудом могут вообще попасть в Миры Умбры. Они, обычно, бродят в туманах, пока их не выведет кто-то знающий. Они не могут попасть в Небесные Пределы *вообще*, и с большими сложностями попадают в Загробные Миры, описанные в первой главе.

Со временем исследователи без оборотней в роду теряют связь с Землей, если остаются в Умбре надолго. Через некоторое время (от одного до 4 месяцев для большинства людей, и от 4 месяцев до года для мистиков природы) они забывают о своей жизни на Земле и становятся духами. Их физические тела распадаются (в случае путешественников по астралу - умирают), а сознание превращает их в духов, отражающих их истинную природу. Это билет в одну сторону. Говорят, что Обитатели Теней, вроде Аэлиды, были некогда смертными, сбежавшими из материального мира. То же разделение настигает и оборотней, но занимает дольше времени – обычно от года до 5 лет. (Нет, вампиры, напившиеся крови оборотней, не получают такого свойства. Разделение действует на них, как на смертных). Люди, обитающие в Мирах Горизонта, не подпадают под действие этого эффекта, но поддаются особенностям Мира, в котором живут, и, в свою очередь, меняют тот Мир.

Магия и бой

Как сказано в книге правил **Мага**, вся магия в Умбре естественна. Время и Силы идут со сложностью, повышенной на 1, а Жизнь и Материя, как правило, к тому, что там находится, не применяются. Магия Духа заставляет мага сиять, как маяк, и действует, как Жизнь против духов, и Материя против эфемеры. Маг с Духом 3 может даже прикоснуться к Обитателю Тени, на что другие смертные не способны (оборотни и подменыши - исключение из этого правила, но не вампиры. *Если* они не впали в Безумие. Странно…)

Смертные получают автоматический штраф +1 ко всем броскам на атаку в Умбре, но оборотни являются исключением из этого правила, так как они, большей частью, сами являются духами.

У магии Связей свои особенности – она не работает через порталы, врата или Миры, но действует в Пенумбре или в Мире, в котором вы находитесь с текущий момент. «Телепортация» и наложение действительно опасны – меньше трех успехов, и вы там, куда забросит вас левая пятка Рассказчика! Энтропия губительна в Землях Теней. Эти правила могут быть найдены в третьей главе.

Миры – маленькие вселенные сами по себе. Описанное выше в них не работает. Во многих Мирах свои правила, и их описывают разделы правил по каждой главе. В большинстве Миров свое понимание, что является и не является «естественной магией». Миры Горизонта печально известны реальностями, «измененными» под взгляды их создателей.

Шаг в Сторону в Мирах часто бесполезен – на другой стороне нет «мира духов». Действительно мощная магия Духа (Дух 5) может помочь магу пройти через Оболочку, или Барьер мира, без использования портала. Это переносит странника в «пространство между мирами», сразу за самим Миром. Проход через Оболочку таким способом требует минимум трех успехов при сложности 8. Провал запирает мага *внутри* Оболочки, откуда его должен вытащить кто-то другой.

Сложности магии. Многие Миры могут изменять сложности для определенных Сфер самой своей природой. Эти модификаторы могут быть найдены в разделах по каждой главе, и не повлияют на общую сложность сильнее, чем на 4 очка (-/+4) в целом. Десять – максимальная сложность во всех случаях, а 2 – минимальная. В определенных Мирах определенные действия могут быть успешными автоматически (создание бабочек в Сезонных Мирах Вербен), если у мага достаточно большой набор кубиков – по мнению Рассказчика.

Путешествие в Три Мира

Вон крадется волшебник![1]

- Dr. Volcano.

Вход в Верхнюю Умбру

Для того, чтобы попасть в Мир Разума странник должен покинуть свое тело и продолжать странствие чистым сознанием. Вход в Астрал требует или внешней помощи, или Духа 3, Разума 4 или 5, Прорицания 5, Дара Гару *Разум в Астрале* (Astral Mind), либо Психического Феномена Ясновидение (Clairvoyance).

Странники, отправляющиеся в Верхнюю Умбру при помощи Астральной Проекции, по умолчанию обнажены. Никакие материальные предметы, кроме некоторых Талисманов, не могут стать едиными с сутью странника. Ментальная связь, часто называемая серебряным шнуром или нитью, соединяет путешественника с его телом (основная книга правил **Мага**, страница 178). Проходящие через порталы или становящиеся эфемерными при помощи магии Духа, могут нести или носить все, что захотят. Никакого серебряного шнура у них нет.

Шаг в Сторону может доставить вас туда, но не более. Многие странники по Умбре, тяготеющие к абстрактному мышлению (Технократы, Адепты Виртуальности, Сыны Эфира, Герметисты и Акашийцы) видят Пенумбру Астральным Взором, но не могут пройти дальше Общепринятостей только с магией Духа. Только хорошо развитый разум может попасть в верхние Миры. Хоть некоторые порталы и ведут прямо ко Дворам, высочайшие Миры находятся за пределами доступного магии Духа.

Чтобы отправиться за Общепринятости, странник должен сконцентрироваться или изменить свой уровень бытия. По мере того, как он сделает это, его тело становится сияющим скоплением цветов и форм, вьющихся узоров, становящихся все сложнее по мере погружения в высшие состояния. Оттуда он посылает свое сознание к Шпилям – метафизическим символам возвышенного сознания, похожим на горы, башни и лестницы. В игровых терминах, требуется бросок Восприятие + Оккультизм, со сложностью, варьирующейся от 6 до 10. Достижение Образностей (высших Миров) требует психического изменения через Интеллект + Оккультизм, причем сложность будет повышаться по мере возвышения сознания персонажа. Нижние Образности требуют сложности 9, а дальние пределы находятся за границами доступного мышлению смертных. Только возвысившийся маг может отправиться к самым абстрактным астральным пределам и уйти еще дальше их. (Смотрите описание Сферы Разума в основной книге правил **Мага**, либо описания Прорицания или Феномена в основной книге правил **Вампира** или **Охоте на Охотника,** для уточнения правил астрального путешествия).

Вход в Среднюю Умбру

Шаг в Сторону при помощи врождённых способностей, Даров, магии

Духа или ее варианта, Физики Пространств, приводит исследователя в Среднюю Умбру. Как уже говорилось, то, что он там увидит, зависит от его склада ума. Тело его, в свою очередь, попадает в Пенумбру, вместе со всем, что он принес с собой. Проход проще, если вы с собой ничего не берете или ничего не надеваете, но все, что было при вас, переходит с вами.

Отсюда путешествие становится просто прогулкой. Но пути, однако, становятся весьма сложными. Большая часть охраняется враждебными Обитателями Теней, блокированы духовной паутиной, либо меняют направление по собственному желанию. **Лунные Тропы**, легчайшие пути – сияющие дороги, соединяющие Миры. Идущие по ним сталкиваются с Селенитами (смотрите шестую главу) и другими опасностями. Другие дороги, **Аэрты**, отмечают пути, по которым странствуют духи. Аэрты сложно найти без сторонней помощи, но они соединяют все Средние Миры. Рисковый путешественник может попытаться взобраться по **Узорной Паутине**, которая соединяет все в Средней Умбре. Но это опасно – эти сети населяют Узорные Пауки – и вы можете никогда не вернуться.

Навигация в Средних Мирах требует или Восприятие + Загадки (для оборотней) или Сообразительность + Космология (для всех остальных). Сложность кажется зависящей от фаз Луны – когда Луна полная, Лунные Тропы сияют всюду, чем меньше Луна, чем слабее ее свет, тем сложнее путешествие. Лунные Тропы полностью исчезают днем. Маги до сих пор гадают, почему.

Вход в Нижние Миры

Самый простой способ попасть в Земли Мертвых – умереть. Но поскольку это билет в одну сторону, заклинание **Агамы** (Энтропия 4 + Жизнь 2 + Дух 4) дает возможность отделить дух от тела, позволяя страннику «умереть», пока его тело остается меж жизнью и смертью. (Похожий Эффект, популярный у Эвтанатос, отсылает в Агаму другого человека. Этот вариант требует Энтропия 4 + Жизнь 3 + Дух 4). Агама очень опасна – удачливого странника поджидает множество опасностей, а неудачный бросок может сделать путешествие постоянным.

Агама может отправить путешественника не дальше Земель Мертвых, в Нижнюю Пенумбру. Дальнейшее странствие требует проводника-призрака, желательно со знанием Арканоя Аргос, и желания буквально поставить на кон свою душу ради путешествия. Третья глава описывает такое путешествие в деталях.

Вход в другие Миры

Большая часть **Миров Горизонта**, **Незримых Миров** и **Отколовшихся Миров** имеют порталы, связывающие их с реальным миром. Проход через эти врата и Якоря может требовать сложных ритуалов, определенных обстоятельств или простого шага в них, в

зависимости от того, где находится портал и куда он ведет. Магия часто не нужна.

Миры Парадокса открываются *ради* вас. Попасть в какой-то из них целенаправленно – уже сложнее. Иногда странник может сделать Шаг в Сторону и пройти по следу духа Парадокса – его Аэрту – до его дома. Сложность начинается от 8 и повышается. Знание природы этого духа (Знание Духов) может снизить эту сложность на -1 и до -3. Те, кто изучает Миры Парадокса, утверждают, что вы можете добраться до них, уйдя за Горизонт и ища их серебристые пути. Новые Миры Парадокса парят неподалеку от Земли, а старые уносит все дальше в космос. Попасть внутрь легко – просто пройдите через упругую поверхность. Чтобы выбраться, потребуется хитрая магия. Использование той же Сферы, что породила Мир *не умно*. Занятно – когда вы покидаете Мир Парадокса, то оказываетесь прямо на Земле. *Где* вы там окажетесь – зависит от длительности вашего странствия и желания Рассказчика.

Греза: Путешествие в Майю так же загадочно, как и этот Мир/Зона. Подменыши и их зачарованные союзники обитают в «Пенумбре грез», которая связана с обычной Пенумброй, но выглядит значительно иначе – это полный жизни Мир, совмещающий в себе лучшее и худшее Средней Умбры и народных сказок. Феи называют ее **Ближней Грезой**, а Толкователи Грез – **Временем Снов**. Хоть маги и способны видеть ее с помощью Разум 1 + Дух 1, не принадлежащие к Толкователям Грез не могут попасть туда, не будучи зачарованными магией фей. Сами феи могут путешествовать по тродам, как захотят – Греза, во многом, их дом.

Оттуда пути, называемые **тродами**, ведут вглубь Майи, к Мирам Грез, которые подменыши называют Дальней Грезой. Там частицы информации – называемые Мирами Грез за отсутствием лучшего термина – создают вселенные, порожденные спящими разумами. Разум 3 позволяет магу пройти в эти места, но во сне туда попадают *все*. Магия Разума просто позволяет выбрать, куда идти и насколько долго. Бросок Сообразительность + Загадки помогает проложить путь. При странствии по грезам тело мага остается живым, как во время путешествия по Астралу (смотрите выше), но без серебряного шнура. Только Толкователи Грез могут сделать Шаг в Сторону и отправиться в Дальнюю Грезу, но самые сильные могут привести с собой и других.

По большинству расчетов, Майя просачивается за Горизонт, превращаясь в опасную бесконечность на границах Дальней Грезы. Троды, обычно, единственный способ добраться столь далеко, хотя ходят слухи, что люди в коме или находящиеся в мирах подсознания Безмолвия, отправляют туда свои разумы. Лишь Толкователи Грез, подменыши и их союзники могут попасть туда своими силами, и эти путешествия опасны. Сложность навигации варьируется от 9 до 10. Сбившиеся с пути пожираются Ночными Кошмарами (глава 6) или вечно блуждают в своем воображении.

Полая Земля. Большая часть исследователей попадает в этот Мир по ошибке. Многие из известных путей – включая пещеры в Андах, плато Индии и притоки Амазонки – были заблокированы, кроме одной пещеры на Северном Полюсе. Нельзя сказать, что какая-нибудь потерявшаяся в глуши группа не найдет *нового* входа в Затерянные Миры, но это не требует какой-то особой магии. Просто удачи.

Путешествия за Горизонт

Несмотря на слова Принцессы-Рыбачки в пятой главе, Горизонт – впечатляющий барьер. Все странники воспринимают его по-разному: одни видят широкую реку или «Оболочку Грез», другие – живую мембрану, в которой течет кровь бытия, а третьи видят бесконечную железную стену. Большинство Эфиронавтов видит пояс космического излучения, который их корабли должны пройти без ошибок. В любом случае, странник, проходящий Великий Барьер, должен пересечь Горизонт (часто при помощи Разума 5 или Духа 5, но иногда и за счет чистой Силы Воли), набрав 10 и более успехов в продолженном броске. Возвращение обратно обычно требует 15 успехов, полученных тем же образом. Вихрь Якоря делает переход проще (требуется только 5 успехов).

Якоря соединяют Ближнюю Умбру с Бездной. Некоторые, также, ведут в Незримые Миры или Шэньти. Большая часть якорей похожа на вихри или водовороты энергии, но некоторые из наиболее исхоженных – врата в Незримые Миры – принимают более постоянную форму местности на дальней части какого-нибудь препятствия. Якорь в Незримый Мир Жизни, например, может выглядеть, как заросшее мхом бревно через бездонную пропасть. На другой стороне осмелившегося перейти ожидает заросшая травой равнина. Персонаж делает бросок, пока перебирается по бревну. Персонажам, прошедшим через Якорь, нужно сделать лишь бросок Силы Воли (сложность 8), чтобы завершить путешествие.

Небесные Пределы (глава 2) предлагают более простой путь в Дальнюю Умбру, но только наиболее близкие к природе странники – оборотни, Вербены, Толкователи Грез, Культисты Экстаза и некоторые подменыши – могут вообще *найти* этот духовный Мир. За облачным покровом некоторых Миров Средней Умбры небо продолжается бесконечно, проходя через Горизонт и дальше. Планеты, которые видно оттуда, ближе к Незримым Мирам, чем к Осколкам, знакомым нам. Здесь страннику нужно лишь 5 успехов на броске Силы Воли (сложность 8), чтобы пройти. Вихри Якорей, проносящиеся по «небу», ведут прямо в Шэньти, воплощающие Змея, Ткачиху и Вильд.

Попав в космос, странник для навигации должен полагаться на свое восприятие (Восприятие + Космология). Большинство магов с современным образованием понимают, что это пространство – безвоздушный вакуум. Страннику по мирам надо лететь по нему, и

пространства там огромны. Но некоторые мистики могут просто представить бесконечную пустыню и *идти* по Бездне. Для окружающих мистик все еще парит, но в своем представлении он идет по обширной равнине в поисках ориентиров. Такие путешествия могут занимать целые *жизни* и имеют свою проблему – выживание.

Чем дальше странник уходит в Умбру, тем сильнее встает вопрос поиска магической защиты. Представьте, что вы плывете в Тихом Океане. Да, вы можете дышать, но на сколько времени вас хватит? Магический Талисман или Прибор могут защитить путешественника на какое-то время, но он умрет без чего-то большего, поддерживающего его. Более того, Бездна несет более скрытую угрозу, чем простое физическое истощение – распад души.

Духовный вакуум Бездны медленно, но верно влияет на суть путешественника. По мере того, как он странствует, его душа начинает распадаться. Без какой-либо магии, вроде Эффекта Духа пятого уровня **Путешествие в Глубокую Умбру** или техномагической системы жизнеобеспечения, которая удержит тело и дух вместе, рано или поздно они разойдутся и рассеются. По какой-то причине Нефанди и Мародеры кажутся иммунными к этому эффекту. (Исход Преступников за Горизонт должен был убить их. Не случилось). Упомянутые защиты будут защищать странника сколь угодно долго, но большая часть Эфиронавтов предпочитает передвигаться на каком-либо Умбральном корабле, исключительно ради безопасности.

В Бездне живет неприятная компания. Могучее объединенное усилие Традиций и Технократии изгнало с Земли в 1944 самых сильных Нефанди, убив многих из них и выкинув оставшихся в Глубокую Умбру. Следующий шаг запер за ними метафизическую дверь, не давая Падшим Мастерам пройти Горизонт напрямую. С тех пор Нефанди приходилось пролезать через грезы или черные ходы, либо совращать новых последователей. Большая часть космологов чувствует, что ритуал забросил Падших в Малфеас (смотрите пятую главу), но проверить это никто не смог. Мародёры, кажется, предпочитают жить вне ограничений Теллуриана, но это не мешает им нападать на беззащитных странников или Умбральные корабли, когда представляется возможность.

А еще там есть *создания*… Иногда называемые исследователями «Демоническими Ордами», эти твари, обитающие на множестве звезд и планет, слишком пугающи, чтобы их можно было описать просто цифрами. Кроме того, идея уже доведена до идеала, так зачем беспокоиться, когда уже существует отличная игра *Зов Ктулху*? В шестой главе описаны некоторые обитатели Внешней Бездны. Если вы, рассказчик, хотите устроить что-то злобное, обратите внимание на *Зов Ктулху*.

Странствие между Мирами

Астральное путешествие из Верхней Умбры или Грезы в другой Мир требует броска Силы Воли (сложность 8), чтобы предпринять необходимую перестройку сознания. Это переносит исследователя в туманы Пенумбры. Оттуда он должен идти сам.

Странник по Средней Умбре может добраться по Узорной Паутине до нижних границ Общепринятостей (и наоборот), но не может продвинуться дальше этого. Только Толкователи Грез могут пройти из Грезы в Умбру. Переход из Земель Мертвых в Среднюю или Верхнюю Умбру (и наоборот) требует Энтропию 5 и Дух 4, Энтропию 5 и Разум 5 для астральных странников, либо Аргос 4 для призраков.

Порталы, обычно, единственный способ уйти с Горизонта или Умбральных Миров – у очень немногих Миров есть Барьеры, через которые можно сделать Шаг в Сторону, и практически всегда проще войти, чем выйти. Большая часть Миров Горизонта имеют черные ходы в другие Миры или на Лунные Пути, но они, как правило, перекрыты сложными защитами или стражами.

Способы странствий

Место	**Способ странствия и навигации**
Периферия	Осведомленность, Греза Сферы первого уровня, Прорицание 2.
Астральное путешествие	Разум 4 или 5, Прорицание 5, Ясновидение 5, Дары, навигация при помощи Восприятие + Оккультизм.
Шаг в Сторону	Дух 3 (4, чтобы провести других), Дары (врожденно у Гару), навигация при помощи Восприятие + Загадки (оборотни) или Сообразительность + Космология (маги).
Верхняя Умбра	Астральное путешествие, Шаг в Сторону (не дальше Общепринятостей), навигация при помощи Восприятие + Оккультизм или Интеллект + Оккультизм (Образности).
Средняя Умбра	Шаг в Сторону, астральное путешествие.
Нижняя Умбра	Энтропия 4 + Жизнь 2 + Дух 3, навигация при помощи Сообразительность + Оккультизм.
Миры	Порталы, врата или Якоря.
Миры Парадокса	Поиск (Восприятие + Знание Духов), шаг в них.
Майя	Дух 1 + Разум 1 или зачарование фей, чтобы увидеть; сон, Разум 3 для посещения (только Толкователи Грез могут пройти через шаг в Сторону), навигация при помощи Сообразительность + Загадки.

Полая Земля	Никакой магии.
Горизонт	Дух 5, Разум 5 или бросок Силы Воли (10 успехов, чтобы выйти за него, 15 – чтобы пройти в его границы).
Якоря и Небесные Пределы	Бросок Силы Воли (5 успехов, сложность 8).
Глубокая Умбра	Дух 5, Разум 5, Жизнь 3 или система жизнеобеспечения для выживания, навигация при помощи Восприятие + Космология.
Из Умбры в Умбру	**Из Верхней Умбры/Грезы в любую другую**: бросок Силы Воли (сложность 8). **Из Средней в Верхнюю Умбру**: взобраться по Узорной Паутине (Ловкость + Атлетика или Космология). **Из Нижней в любую**: Энтропия 5 + Дух 4, Энтропия 5 + Разум 5 для астральных странников, либо Аргос 4. **Из Мира в Мир**: Порталы и врата

Правила, глава за главой

> Все разумные человеческие существа имели краткий опыт моментов созерцания, когда сознание кажется расширившимся и становится осведомленным о привлекательности и сложности мира. И пока вы в этом состоянии, вы перестаете чувствовать то же горячее стремление к отдельным личностям или объектам, потому что осведомлены о столь многом.
>
> *– Колин Уилсон, Поэзия и мистицизм.*

Глава 1

Общие замечания. Помните, что астральные путешественники используют Социальные и Ментальные Атрибуты, вместо Физических: Ловкость заменяется Сообразительностью, Манипулирование становится Силой, а Интеллект – Выносливостью. Урон отнимается от Силы Воли, а не Здоровья, и когда Сила Воли персонажа падает до нуля, серебряный шнур обрывается.

Когда и если серебряный шнур обрывается, персонаж теряет все связи с телом и уносится в Образности. Это, обычно, хорошая возможность отвести игрока в сторону и провести персонажа через серию быстрых сенсорных впечатлений, а потом вернуться к другим,

пока игрок будет разбираться, что произошло. Для уточнения деталей астрального путешествия, обратитесь к основной книге правил Мага, страница 178 – или описанию Эффектов Сферы Разума.

Миры

Великая Галерея Бесчисленных Врат. Вся магия естественна, но все сверхъестественные существа (включая, оборотней, вампиров и так далее) получают штраф +2 у сложности сотворения любого заклинания, когда они пытаются использовать Дисциплину, Сферу, Дар и так далее.

Двери и окна в разные Миры действуют в обе стороны, но чтобы использовать их, вам надо увидеть их. Многие порталы Великой Галереи не могут быть использованы с другой стороны, без предварительного броска Восприятие + Осведомленность или Восприятие + Загадки (сложность 8). Когда их видят подобным образом, они обычно всегда связаны с какого-то рода «перевалочным пунктом» (зеркалом, бассейном, воротами, перекрёстком и так далее). Магический или обычный запор перекроет портал на какое-то время, но рано или поздно стражи его снимут.

Что касается стражей, считайте их частью сюжета, а не «бродячими монстрами». Они должны казаться непознаваемыми, загадочными и неуязвимыми. С любым персонажем, который попытается напасть на них, должны обойтись сурово, но не смертельно – обратить в камень, вышвырнуть в ближайшую дверь, заморозить и так далее. Стражи никогда не говорят.

Изобретариум. Вся техномагия естественна, но природные Искусства вульгарны, если они не действительно незаметны (сделать семена всхожими, заставить игральные кости выдавать маловероятные комбинации и так далее).

«Родные» изобретения этого Мира работают сами по себе и не требуют топлива, энергии или зарядов. У принесенных механизмов обычные потребности. Здесь все «плотно» - то есть, сделано из материи и природных материалов, а не эфемеры, пока остается в пределах Мира. Посетители не могут уносить изобретения с собой – как только они пересекают границы Мира, то рассыпаются в прах.

Живущие там люди должны казаться суровыми и замкнутыми. Годы пряток в гигантской коробке с игрушками сделало их всех изрядно сумасшедшими, особенно тех, кто там родился. Все в Мире ожидают армии вторжения с Земли, которая унесет все изобретения. Гостей (даже союзников), ждет холодный, если не враждебный, прием.

Элементальные Домены. Природная магия (включая магию совсем без Фокусов) естественна. Заклинание, использующее как Фокус природные элементы, понижает свою сложность на 1. Все

техномагические Эффекты вульгарны. Все Эффекты на основе Сил и Материи получают снижение сложности на сотворение на 1 (максимальный модификатор +/- 4).

Материя и дух в Элементальных Доменах едины. Все Сферы работают, как обычно, и все окружение создано не из эфемеры. Все элементали в этих Мирах считаются Материализовавшимися (как после применения соответствующих Чар).

Все Элементальные Дворы опасны для странников, не экипированных для пребывания в экстремальных природных условиях. Вампир, попавший в Двор Огня, недолго продержится на этом (да и любом другом) свете. Персонажи в астральных формах не испытают никакого вреда, но и комфортно себя чувствовать тоже не будут – Домены могут быть весьма неприятными. Немного планирования (магического и наоборот) может подготовить странника по Мирам к выживанию во Дворах, но путешественнику, без приглашения бродящему по дому Хон Со Деревянного Дракона лучше быть готовому ко множеству неприятных сюрпризов.

Миры Обитателей Теней (включая Умбральные Дворы). Все виды мистической магии (то есть, магии, *выглядящей*, как магия) естественны. Духи старомодны и считают техномагию вульгарным извращением («Эта штука не сработает в *моем* доме, малыш!»). Некоторые духи технологий могут оказаться исключениями из правил, но большая часть Обитателей Теней отрицают пути Технократии. Сложность сотворения магии следующая:

Естественная: Сфера +2

Вульгарная без свидетелей: Сфера + 3

Вульгарная со свидетелями: Сфера + 4.

Обитатели этих Миров настолько слабы или настолько сильны, насколько захотите вы. **Книга Безумия** (**Book of Madness**) предлагает никоторые варианты, которые могут дать понимание относительной мощи обитателей Умбральных Дворов. Такие духи обычно всегда высокомерно и пренебрежительно относятся к людям, но склонны быть и крайне любопытными относительно людей же. Они часто настаивают на церемониях и очень злятся, когда не получают соответствующего отношения. Обитатели Теней часто используют более незаметные способы справиться с источником проблем, чем бой. Леди Аэлида, скорее всего, призовет стаю птиц, которая нагадит на хулигана или вынесет из ее небесного замка, нежели прыгнет на него и начнет бить.

Преисподнии. Персонажи не могут выйти из любого Загробного Мира просто. Они должны выйти так же, как вошли, или использовать какой-либо портал, как в Катакомбах, либо по Реке Ужаса. Дух 5 не

выведет вас из преисподен или раев. Смертные могут попасть в Загробные Миры, только подготовившись к путешествию, либо следуя за возвращающимся домой демоном или ангелом (тоже не легкая задача).

В Преисподнях вся магия считается вульгарной со свидетелями. (Что? Вы думали, что можете просто войти туда и кидаться заклинаниями? Простите, мальчики и девочки, но это ад). Святую магию – песнопения Хористов, исцеления, шаманская медицина и тому подобное – в преисподнях творить особенно сложно (+1 к сложности броска), но люди с Истинной Верой или освященными талисманами получают 2 кубика к своему набору на броски и сияют ослепительным светом. Что, конечно, делает их отличными мишенями…

Парадокс не просто отмечается в листе персонажа. Это больно. Очень. Отдачи принимают форму адских мук, но не смертельных, а лишь вызывающих боль (-1 от набора кубиков за каждые 5 снявшихся очков Парадокса). Побег через Безмолвие – не выход. Маг остается один на один с последствиями своих действий.

Адские цепи, оковы или клетки не могут быть поколеблены силой смертного. Чтобы сопротивляться подобным запорам или скрепам нужно иметь набор кубиков, как минимум из 10 кубов. А чтобы сломать или сдвинуть эти препятствия, нужно, как минимум, три успеха.

Каждый день, проведенный в Преисподнях, персонаж теряет очко постоянной Силы Воли. Короткие визиты стоят двух очков временной Силы Воли. Любой убитый в Преисподнях остается там, возможно навсегда, и пополняет ряды мучимых.

Демоны, как правило, не глупы. Тупые слуги могут наброситься на чужаков, пытаясь превзойти его за счет грубой силы, но те, кто умнее, бормочут загадочные фразы, устраивают небольшие показы мощи и пытаются дотянуться до доброй стороны персонажей. Проще говоря, они играют. Такие адские развлечения могут быть куда интереснее, чем набиение чужакам лиц, а приводит к тем же результатам. Исследователь может вернуться из Преисподен живым, но то, что видел, помнить будет всю жизнь. И кто знает? Он может вернуться…

Рай. Вся мирная магия тут считается естественной и не требует Фокуса, независимо от Арете мага. Все агрессивные или атакующие Эффекты считаются вульгарными со свидетелями и Парадокс за них удваивается. Отдача парадокса изгоняет из Рая всю группу.

Вход в Рай лишь один – через парадную дверь. Никакие порталы, коридоры Нулевой Зоны или Узорная Паутина туда не ведут. И единственный другой выход оттуда – напасть на обитателей.

Любой персонаж, достаточно глупый, чтобы атаковать Врата Рая,

мгновенно уничтожается. Неважно, что его прадед – Истинный Бруха, у него Арете 10 и шестерки во всех сферах. Свет накрывает его, и он исчезает навсегда. Странники поблизости имеют шанс убежать. Они получают только три тяжелых раны (не поглощаются ничем, даже Стойкостью), теряют зрение на несколько дней и получают вечную метку на лоб и души о том, в чем участвовали. Странники, пытающиеся осквернить Рай изнутри – насилием, оскорблениями, вандализмом и так далее – могут делать все, что захотят. Когда они закончат, Рай вокруг них рассеется, и они окажутся в Аду. Как они будут оттуда выбираться – их проблемы. В конце концов, отрицание Рая было их выбором. Персонаж, испытавший такую судьбу, может вообще не попасть больше в Рай, пока искренне не покается.

Посещение Рая восстанавливает всю Силу Воли (временную и наоборот), которую странник потерял, и дает ему новые очки (не больше 10). Но такие путешествия – редкие и чудесные события. Надо быть крайне удачливым, чтобы испытать это хотя бы раз за всю жизнь, а о двух путешествиях никто и не слышал. Ангелы и обитающие там души добры и миролюбивы – не идеально, конечно, но невинны и доброжелательны. В то же время, эти несовершенства могут делать Рай более обнадеживающим.

Повествовательные элементы о путешествии в Рай не могут быть излишними – это путешествие должно быть одной из наиболее волнующих и значительных частей вашей хроники. То же верно, хоть и с меньшим значением, для путешествия в ад. Но Преисподнии лежат ближе к Миру Тьмы, чем небеса, поэтому в адские глубины можно спускаться чаще одного раза, нежели подниматься в райские кущи.

Образности. Это Миры чистого Разума. Никакая другая форма магии, Дар или Дисциплина тут работать не будут. Эффекты Разума снижают свою сложность на 2 и считаются естественными.

Персонажу стоит иметь 4 и больше во всех своих Ментальных Атрибутах перед тем, чтобы вообще задумываться о том, чтобы прийти туда. А в некоторые действительно абстрактные Миры и вовсе попасть невозможно. Шаг в Сторону для Образностей не подходит – путешественники должны идти туда в своих астральных формах. Особенно редкие коридоры Нулевой Зоны *могут* провести странника плоти в наиболее высокие Миры, но уходить ему придется так же, как он пришел.

Странник по Астралу, которого уносит в Образности после того, как его серебряный шнур обрывается, болтается посреди нигде. Он может попасть в некоторые обычные Миры (вроде описанных), но не способен нигде задержаться надолго. Если он не найдет пути домой, то станет Умбральным бродягой, ищущим Мир или коллегу-странника, способного воссоединить его с его Земным телом.

Глава 2

Общие замечания. Большинство магов никогда не видят Миров Средней Умбры. Они слишком далеки от изначальной энергии природы, чтобы добраться настолько далеко в эти элементальные регионы. Но те, кто близки к природе, вроде Культа Экстаза, Вербен, Эвтанатос и особенно Толкователей Грез, обнаруживают за Бархатной Занавесью захватывающий и дурманящий спектакль.

Это, конечно, Умбра, описанная в книгах **Оборотня**. Во многие Миры, что описаны в дополнительной книге **Umbra: The Velvet Shadow**, вроде Волчьего Логова (Wolfhome), Пангеи и племенных территорий, для не-Гару попасть практически невозможно. Названия и описания каждого Мира были изменены, чтобы отразить разницу в восприятии. Связь примерно следующая: Небесные Пределы – Небесный Мир, Разлом – Бездна, Дистопия – КиберМир, Хай-Бразил – Врата в Аркадию, Миры Мифов – племенные территории и Поле Битвы, Сияние – Поток, Пустоши – наложение Мира Жестокостей и Шрама. Рассказчикам рекомендуется отправлять туда смешанные партии. Полая Земля (глава 3) может быть связана с Пангеей, но доказать это еще никто не смог.

Техномагия вульгарна во всех Мирах Средней Умбры, кроме Дистопии. Там верно обратное. Отдача Парадокса обычно призывает духов для «коррекции» проблемы. Эти существа – не обязательно духи Парадокса, а, скорее, Обитатели Теней, защищающие свои территории.

Сами духи уважают магов со Сферой Духа. Чем выше ее уровень, тем больше и уважения. Это не означает, что они сделают все, о чем их попросят – они могут ненавидеть магов за силы, которые людям иметь не положено – но они заметят их, и будут оценивать важность делаемого ими. Что касается других персонажей, прием, оказываемый им духами, может варьироваться от любопытства до ненависти, в зависимости от духа, персонажа и того, что они сделают при встрече.

Умбральные Ветра

Средние Миры – наиболее ветреные из всех трех слоев. Хоть массовые помешательства и могут вызвать вихри в Астральной Умбре, а бури могут проноситься по Нижнему Миру, энергии Ткачихи, Вильда и Змея проносятся по Средней Умбре в виде Умбральных Ветров и Умбратрясений.

Умбральный Ветер приносит бури, которые напоминают земные шторма, но куда более страшные. Они – элементальная *суть* штормов, более жуткая и нагоняющая трепет, чем ураганы. Представьте, что вы на маленькой лодке посреди океана, когда на вас обрушивается водяной смерч в сотни метров в высоту. Бежать некуда и негде укрыться. Это и есть ужас Умбральной бури.

По игре, Умбральные Бури радикально меняют ландшафт. Они рвут Лунные Тропы, сдувают странников с пути и ввергают в сильный страх каждого. Если персонажи оказываются посреди такой бури, им стоит сделать бросок Выносливости (сложность 6-9, в зависимости от силы), чтобы узнать, смогут ли они пройти. Неудача означает, что персонаж сдут и ранен (до трех уровней повреждений). Провал вызывает сильные ранения (от трех до пяти уровней повреждений) и уносит его в неизвестном направлении. Успех означает, что он потрепан, но жив и здоров.

Умбратрясения происходят, когда сильные духи злятся всерьез. Все в их пределах падают на землю и получают ранения из-за духовного выброса. Это, обычно, от трех до пяти кубиков тяжелых ран для всех, и полностью перелопачивает ландшафт.

Зоны

Майя – смотрите третью главу.

Цифровая Сеть – смотрите дополнительные книги **Digital Web** и **Digital Web 2.0**, либо основную книгу правил **Мага** второй редакции, страницы 242-244.

Зеркальная Зона – как Рассказчик, можете менять правила как угодно, чтобы выбить персонажей из колеи. Это включает в себя превращение удачных бросков в провалы, получение Парадокса за удачные броски магии, замену бросков Сообразительность + Загадки на любой другой вид бросков, и так далее, что сложно будет предвидеть.

Нулевая Зона. В Нулевой Зоне *совсем* не работает никакой вид технологий, равно как и магии, включая Искусства, Дисциплины, Сферы, Дары и Арканосы. Способные менять форму могут менять формы, но не более. Да, это, на самом деле, виды Путей Древних, и они практически пустынны. Некоторые Миры этим коридорам недоступны, но большей частью, Нулевой Зоне доступно все. Попасть туда просто – просто шагните в дверь (если сумеете найти нужную). Шаг в Сторону при концентрации на Нулевой Зоне тоже может помочь (сложность 10). Неудача закидывает персонажа куда угодно, а провал уничтожает, поэтому пробовать не стоит.

Время для группы внутри останавливается. Они могут за мгновения перейти из Москвы в Токио, если знают, куда идти. Ориентирование в коридорах Нулевой Зоны требует броска Интеллект + Загадки, сложность 10. Чтобы точно попасть туда, куда хотите, нужно пять успехов. Провал приводит персонажей к чему-либо ужасному (Провал, ад и так далее).

Пейзажи. Ничего, что странник по мирам может сделать, не повлияет на пейзажи, и наоборот. Персонажи лишь зрители, и не более.

Пейзажи часто требуют, чтобы каждый смотрящий сделал бросок Силы Воли (сложность 10 минус Арете, Гнозис, Храбрость или Гламур смотрящего). Неудача означает, что персонаж потерял очко временной Силы Воли. Провал – два очка. Интересно то, что на призраков образы Пейзажей не действуют. Может, они уже видели что-то столь ужасное, что простые картинки на них не действуют?

Миры

Небесные Пределы. Как уже упоминалось, это место настолько чуждо (или хорошо защищено) Техномагам, что они никогда не могут в него попасть. Если их кто-то ведет, то они теряются где-то по пути. Все формы мистической магии естественны, но Парадокс все еще существует для тех, кто проваливает броски. Сложность бросков магии Духа снижена на 1. Персонажи-Гару автоматически получают временное очко Ярости, когда попадают туда.

Чтобы добраться до Пределов, персонаж должен **как-то** подняться вверх. Как только он это сделает, то неважно, насколько высоко он заберется – персонаж будет иммунен к эффектам большой высоты или открытого космоса (кроме невесомости), пока не доберется до Горизонта. Попав в Пределы, он может ходить по облакам, как если бы они были плотными. Если упадет, то не поранится (он может быть очень перепуган, но не ранен, после действительно долгого падения).

Разлом. Вся магия тут вульгарна, а сложность сотворения Эффектов повышена на 1. Разлом вытягивает мистические энергии и искажает любые попытки воспользоваться ими. Исключение – магия Духа. Любой чистый Эффект Духа (использующий только эту Сферу), считается естественным, а сложность сотворения снижена на 1. Но призванные туда духи будут очень недовольны. Посещение Разлома буквально считается смертным приговором.

Все (и всё), что падает в Разлом, пропадает навсегда. Чтобы взобраться по стенам, нужен бросок Сила + Атлетика (сложность 6 или больше), а спуск по любой из дорог может потребовать броска Ловкость + Атлетика, чтобы не поскользнуться. Каждый, смотрящий в Разлом, должен сделать бросок Силы Воли (сложность по решению Рассказчика), чтобы отвернуться. Все странники, независимо от их темперамента, будут ввергнуты Разломом в депрессию, а действительно нестабильные могут вообще потерять рассудок, в зависимости от обстоятельств.

Дистопия. Как упоминалось, вся Техномагия тут естественна, а прочие стили вульгарны. Кибернетические Фокусы снижают сложность магии на дополнительную 1. Парадокс часто принимает форму электрошока или «сирен охраны», вызывающих полицию.

Чужаки тут не приветствуются, к слову. Сложность всех социальных

бросков незнакомцев будет увеличена на 1.

Цифровая Сеть связана с Дистопией сетью «черных ходов». Персонажи могут войти туда так же, как они входят в Сеть. Подобно Зоне Виртуальной Реальности, Компьютерная Сеть использует Ментальные Атрибуты персонажа вместо Физических. Интеллект становится Силой, Сообразительность – Ловкостью, а Сила Воли заменяет Выносливость. Опытный компьютерщик может изменить свою внешность (иконку) в Сети, сделав бросок Манипулирование + Компьютеры (сложность 6) и потратив очко Квинтэссенции или Гнозиса.

Хай-Бразил. Магия с «традиционными» европейскими Фокусами (руны, жезлы, песнопения и так далее) получает снижение сложности на 1 (до -4). Магия без Фокусов или с «иноземными», идет без снижения сложности, но считается естественной. Материя, Силы и Жизнь работают обычно, но Эффекты на основе Связей или Энтропии получают повышение сложности на 3 или ярко срываются. Время не работает вовсе, разве что совершенно сбивает мага с толку. Парадокс проявляется, как множество злобных духов, которые режут жертву маленькими мечами (физическая отдача).

Обитатели этого Мира – феи, а не духи. Они материальны, потенциально бессмертны и уязвимы к холодному железу. Попавшие туда Подменыши получают два дополнительных очка Гламура, но инстинктивно ощущают, что это место с Аркадией не связано, хотя местные жители будут считать, что это так. Обитатели тут непостоянны, как сами феи. Манеры очень важны. Грубияны попадают в неприятные ловушки, а люди, хорошо знакомые с этикетом, в фаворе. Но не принимайте предлагаемых ими подарков. Сказки о еде и питье в землях фей тут реальны. Странники, принявшие эти предметы, могут обнаружить, что не могут оттуда уйти (по желанию Рассказчика).

Миры Мифов. Все в мириадах этих Миров преувеличенно. В большинстве Миров любые виды магии естественны. Техномагия обычно, но не всегда, исключение – киберпанковский Мир примет соответствующие Фокусы. Магия никогда не совершенно безопасна – даже в Мирах высокого фэнтези у неудачно сотворенных заклинаний последствия суровы – но путешествие в Миры Мифов дает возможность группе оторваться и повеселиться.

Хоть эти Миры, на самом деле, духовное воплощение воображения, все Сферы там действуют, как обычно. Жизнь лечит и калечит местных жителей, как обитателей Земли, а Материя может двигать горы. Со Временем, однако, промах. Сложность всех Эффектов Времени повышена на 3 (максимум 10), и даже у успешных заклинаний есть странные побочные эффекты (расплывающееся зрение, замедленная речь или слух и так далее). Парадокс зависит от Мира. В Мире Классической Греции он может вызвать молнию от Зевса, в то время, как О.К. Коррал[2] может принести пыльную бурю или злобного

индейского духа.

Присоединившийся к приключению персонаж никаким образом не может покинуть Мир. Он и не захочет – приключение дело увлекательное, даже если вы маг или оборотень. Астральные странники, погибшие в процессе, возвращаются домой, но все прочие умирают по-настоящему. Те, кому повезло, получают очко временной Силы Воли и восстанавливают всю временную Силу Воли, утерянную во время приключения. И эти путешествия – *приключения*! Они должны быть быстрыми, захватывающими и полными действия.

Сияние. Все магические Эффекты создаются персонажем с добавлением 2 кубиков к броску Арете, но часто выходят за пределы желаемого магом. Заклинание, выращивающее крылья, например, может обратить его в птицу. Все виды магии тут естественны, хотя Техномаги редко попадают туда без опытного проводника.

Основы особенно сильны в этом Мире – все Эффекты, использующие эту Сферу, творятся с пониженной на 2 сложностью. Все маги получают по 5 очков Квинтэссенции, которые остаются у них, пока не будут использованы. Заклинания Связей не работают вообще, но вызывают у мага сильные приступы головной боли. Парадокс принимает форму обжигающих разрядов энергии (физическая отдача), и может поглотить мага целиком. Отдачи также добавляют 2 кубика к своим эффектам!

Маг, отправившийся к Пульсу, теряет все имевшиеся у него очки Парадокса. Попав туда, он может набрать их еще, но, сколько бы Парадокса у него не было перед тем, как он попал туда, он весь вымывается в этом сердце вселенной.

Ничто в пределах этого Мира не может быть связано. Узы Крови, духи в Фетишах, вредные привычки, одержимость и все виды контроля Разумом – все это снимается и высвобождается, когда жертва или повелитель попадают в Сияние. Эта свобода постоянна. Попавшие туда оборотни (включая способных меняться магов) с различными интервалами меняют свои формы. Аналогично меняется и ландшафт (смотрите описание). Обладающий сильной волей человек может контролировать эти перемены и способен изменять ландшафт по своему желанию, потратив очко Силы Воли (Гнозиса, для оборотней) и сделав бросок Манипулирование + Загадки. Сложность зависит от объема перемен. Такие перемены длятся всего несколько минут, но могут быть произведены еще раз позднее. Маг даже может изменить себя, как если бы имел Жизнь 4, просто потратив очко Квинтэссенции и желая измениться. Это длится всего минуту или около того, но может быть очень занятным.

Пустоши. Магия тут не работает вообще. Любая попытка использовать ее срывается и делает ситуацию еще хуже. Любая группа, попавшая в Пустоши, разделяется – каждый должен встречать свои

кошмары один. Как только сцена заканчивается, персонаж может уйти, либо его затаскивает к другому «представлению». На границах Мира все странники могут воссоединиться. После суровых уроков Мира им потребуется компания.

Большинство «обитателей» Мира – духовные отражения, а не настоящие люди или даже духи. Вы можете убивать их, но они вернутся к жизни. Если один из них «убьет» персонажа, тот выпадет из Мира и окажется на Лунных Тропах. Странники - вроде Осквернителей, которые иногда приходят питаться на напастях Пустошей – исключение. Они материальны и могут быть ранены, если у персонажа есть возможность сделать это. Давящая атмосфера Пустошей может, по желанию Рассказчиков, вытягивать одно или два очка временной Силы Воли у смертных странников.

Глава 3

Общие замечания. Каждый из этих Миров – вселенная сама по себе. Способы путешествия и навигации по ним могут быть найдены в начале этого Приложения. Детальные описания вселенных **Призрака** и **Подменыша** вне возможностей этой книги – в любом случае, те Миры для большинства магов загадка. Группам, которые хотят внести в свои игры Подземный Мир и Ближнюю Грезу, стоит использовать книги соответствующих линеек.

Миры

Нижняя Умбра. Все виды магии в Подземном Мире считаются естественными, но сложность бросков Арете повышена на 2. Заклинания Жизни и Основ всегда вульгарны, Материя и Силы не работают вообще. Сильные Эффекты могут открыть Нигили, врата в Бурю. Сама Буря разносит все заклинания на основе Связей и времени, делая их бесполезными. Магия Энтропии… плохая идея. Она творится легко (сложность снижена на 2), но выпускает Тень, лежащую в сердцах большинства призраков. Однажды выпущенные, Тени атакуют всех поблизости. Только Разум и Дух работают более-менее нормально, но использовать их сложно.

Отдачи Парадокса призывают орды вопящих Спектров (как духов Парадокса), которые утаскивают неудачливого мага в сердце Лабиринта. Там он попадает в Страдания – групповые пытки, в которых он встречается со своими сильнейшими страхами. В плане игры, считайте, что группа становится пытающими Спектрами, которые, в свою очередь, становятся страхами персонажей. Для уточнения деталей смотрите книгу правил **Призрак: Забвение**. Если у вас нет этой книги, считайте, что персонаж попал в Мир Парадокса в аду (глава 1). Он не может уйти, пока не столкнется с препятствием из своих худших эмоциональных страданий. Говорят, Нефанди видят Страдания как смесь воскресной школы и развлечений.

Майя. Эти Миры лучше всего оставить без твердых правил. Если вам нужны правила, считайте, что магические стили могут быть вульгарными или естественными в зависимости от грезы, магия Духа и Разума работают с пониженной на 2 сложностью, а Эффекты Времени выкидывают вас из грезы.

Подменыши знают Грезу лучше всех. Их зачарование позволяют другим видеть ту химерическую реальность, в которой они обитают. (Смотрите **Подменыши: Греза** и **Аристократы: Сияющее Воинство** для уточнения деталей о феях и их мире). Астральные странники используют Ментальные Атрибуты вместо Физических. Обитатели там кажутся настолько же материальными, как и все прочее – духи грез состоят из эфемеры, но должны считаться Материализовавшимися, если встречаются персонажам в Майе.

Смерть в Мире Грез отправляет персонажа на Землю и в кому. В игровом плане, это напоминает Миры Подсознания Безмолвия (основная книга правил Мага, страница 204, либо глава 4), на пару недель. Если он погибает особенно жестоко, то ему может понадобиться сделать бросок Силы Воли или умереть по-настоящему. Пройти в чужую грезу просто – простой транс и Разум 3. *Выйти* уже сложнее, и обычно требует противопоставленного броска Силы Воли, причем сложность у грезящего ниже, чем у чужака (как правило, на 2). Персонаж, встретивший одну из Онейр, делает неприятное открытие – в их собственных мирах эти существа равны богам. Если странник, например, рассердит Майтию Двенадцати Оков (Myathia of Twelve Collars), он может проснуться немым, вечно простуженным, или говорящим наоборот (наказания Морфея за авторством Нила Геймана могут подкинуть идей). Другими словами, странники должны быть воспитанными!

Миры Парадокса. Сфера или Сферы, которые принесли мага в Мир Парадокса, вульгарны в его пределах. Любая неудача или провал в магии означает наказание. Если вы в Мире Парадокса, то лучше избегать магии *вообще*. Единственный способ уйти – пройти какое-либо испытание или препятствие, и справиться с ним без магии. Те, кто пытается сопротивляться, закапывает себя еще глубже, идя к ситуации, вроде Тюрьмы Рагнира.

Полая Земля. В Полой Земле все виды магии естественны, к счастью тех Техномантов, которые нашли это место. Никаких усложнений магии не надо. Список наиболее распространенных динозавров приведен в шестой главе. Существование деро и теро зависит исключительно от Рассказчика. White Wolf отказывается отрицать или подтверждать эти слухи.

Глава 4

Общие замечания. Создание Мира Горизонта требует обширного

ритуала, включающего следующие элементы: объединенной сети Узлов, Материя 4, Силы 4, Основы 4, Дух 4, а также месяцы или годы трудов. Должен быть составлен проект, Узлы найдены, линии лэй проложены, могучие заклинания произнесены, предосторожности предприняты и усилия скоординированы. Ошибка в любой части процесса может привести к катастрофе.

Как только процесс завершен, в реальности образуется карман. Внутри него начинается работа по формированию и упорядочиванию. Здесь становится ясна разница между Миром Умбры и Миром Горизонта – первые образуются естественно, а вторые целенаправленно. Любому, кто хочет создать Мир Горизонта, лучше иметь много денег, материалов, магии и времени. **Book of Chantries** и **Horizon: the Stronghold of Hope** описывают некоторые крупные современные Миры Горизонта. Глава 4 первой книги описывает многие детали (некоторые из них устарели относительно правил, но все же полезны) создания Миров, политики и экологии.

Не стоит упоминать, что Эффекты призыва духов и пронзания Барьера не очень хорошо работают в большинстве Миров Горизонта, потому что, говоря просто, духов там так просто не найти. Миры, в которых есть духи, вроде Приюта Серой Белки Толкователей Грез, не имеют Барьера. Те, в которых духов нет, вроде Автохтонии, не имеют поблизости духов, на которых можно воздействовать (кроме Компьютера и Геомидов, которые весьма далеки от коридоров Мира). Вкратце, большая часть магии Духа в Мирах Горизонта бесполезна – если она не дает возможности пронзать Оболочку, либо призывать или обнаруживать духов.

Миры

Автохтония. Как можно догадаться, вся магия, кроме техномагии, считается вульгарной со свидетелями в этом Раю Техноманта. Эффекты Энтропии творятся со сложностью, повышенной на 3, а неудачные попытки включают повсюду сирены. Сфера Духа совершенно бесполезна везде, кроме Центрального Ядра, хотя ее вариант, Физика Пространств (смотрите книгу **Покорителей Бездн** и **Руководство по Технократии**), работает нормально.

Парадокс там вызывает особенно жестокую отдачу – маги или погружаются в Безмолвие, и отправляются на топливо или каторгу, или получают физический урон, вроде удушья, за которым следует дезинтеграция. Каждый ход мистик получает один уровень тяжелого урона (не поглощается). Если его здоровье падает до нуля, то тело начинает распадаться. Маг рассыпается по молекулам и включается в структуру Автохтонии. Другие Исказители Реальности, вроде вампиров и оборотней, страдают от легких болей, которые становятся все сильнее, чем дольше они там остаются. Подменыши видят ужасающее место с Банальностью 10. Призраки обнаруживают практически

непроницаемый Саван. Так поддерживается Узор.

Камеры наблюдения, датчики и жучки повсюду. Невидимость может справиться с камерами, а тишина – сделать бесполезными жучки, но немногое спасет от датчиков движения, лазерных оград, термодатчиков, счетчиков вероятностей, темпоральных щитов, чтецов мыслей и датчиков живых организмов. Считайте эти системы, как сенсорные Эффекты всех Сфер вкупе с обычными зрением, осязанием и слухом. Набор кубиков равен 8. Чтобы обойти эти системы, нужен кто-либо с Компьютерами, Взломом, Техникой или, по крайней мере, Обманом (Misdirection).

Взлом, направленный на отключение компьютерных систем Автохтонии, требует, как минимум, 10 успехов по сложности 10. И приводит к локальному сбою. Полное отключение в принципе невозможно. Никакая обычная компьютерная связь не соединяет Автохтонию с Землей, хотя для передачи информации с Цифровой Сети размещена сеть сложных передающих станций. Чтобы информация прошла от Земли до Автохтонии, требуется от 1 до 10 минут, а то и дольше, если она идет не от одного из Инспекторов Итерации Икс. Патрули машинных духов (иронично, не так ли?) и Покорителей Бездн защищают Конструкт снаружи, а передовой затемняющий щит (никак не связано с Дисциплиной вампиров) отражает радиосигналы и мешает фотосъемке обычных спутников. Внутренние стены могут выдержать до 8 уровней повреждений прежде, чем сломаться, а внешние – куда больше.

Неудачи и провалы при прорыве любой охранной системы Автохтонии предупреждают Компьютер, который может найти нарушителей удачным броском Восприятие + Техника (8 кубиков, сложность варьируется от 4 до 9, в зависимости от того, насколько опытен чужак и насколько сильно он облажался). К местонахождению посторонних немедленно отправляется отряд из 10 HIT пятой модели. Компьютер в высшей степени щепетилен.

Баладор. Все виды техномагии строго вульгарны вне Стим Сити. К слову, *большая часть* магии вульгарна, за исключением той, что работает с первичными страстями или ментальной дисциплиной. Это клуб для избранных, и Культистам в их Мире не нужны занудные Герметисты или Хористы. Парадокс принимает форму Безмолвия практически во всех случаях.

Лунная База «Дарксайд». На темном и безжизненном варианте Луны вся магия вульгарна, кроме Методик, одобренных Технократией. И даже у Методик Технократии сложность сотворения повышена на 1, а случайные «бури разрушения» (читайте, Луна приходит в ярость) повышает ее еще больше. Парадокс обычно приводит к сбою в работе оборудования. И это, как правило, фатально.

Дышать Эфиром на Луне Технократии не получится. Те, кто попробует это сделать, примерно минуту или две будет тяжело дышать. Редкие кошки-оборотни и феи проходят через Барьер Луны там, где могут (сложность 10, что достаточно редко – смотрите примечания к пятой главе), но не остаются надолго. Дарксайд Икар весьма зловещ – в большинстве случаев Саван там понижен до 8. Во время «бурь разрушения» он падает до 5. Большая часть разумных Покорителей Бездн избегает этих руин в такие «дни».

Несмотря на все проблемы, Лунная База Дарксайд хорошо оснащена передовым оборудованием. Книга Покорителей Бездн, глава 3, описывает самые распространенные игрушки, равно как десантников и техников. Тем не менее, моральный уровень там весьма низок, и имеет место «неупоминаемое» насилие. Большая часть размещенных там Покорителей сделает многое, чтобы перевестись оттуда куда-нибудь, в какое угодно место…

Исследовательский Центр «Коперник». В настолько большом «Мире» может произойти все. Используйте воображение. В жилых комплексах работает строгая техномагия, но за их пределами правила гибки настолько, насколько вы, Рассказчик, того захотите. (Смотрите параграф «Путешествия за Горизонт» ранее в этом приложении, чтобы получить некоторые идеи).

Континуум Гернсбека. Здесь правит эксцентричная техномагия. Все виды мистической магии или Технократской прилизанности *вульгарны*, братан, вульгарны. Суть этого Мира в чуде и восхищении, и параметры его реальности поддерживают это. Парадокс, когда случается, принимает форму: а) неприятного сбоя, вроде взрыва или побега, либо б) неожиданного разряда тесловской молнии, возможно с ближайшей башни-катушки, поставленной для обороны (не можем позволить опасным магам лазить повсюду, не так ли?). Считайте оба варианта видом физической отдачи и дело с концом.

Срединный Мир. Вселенная воплощенных архетипов, Срединный Мир не позволяет ничего, кроме самых примитивных видов магии. Парадокс состоит из Тифона и Великого Орла, которые охотятся на всех, кто нарушает целостность их дома.

Корни и ветви Великого Древа можно считать частью Нулевой Зоны – они могут *быть* Нулевой Зоной, в одном из ее аспектов. Любого места, до которого дотягиваются коридоры, можно достичь по корням и ветвям, хотя странник, карабкающийся на Древо должен держаться очень крепко (Ловкость + Атлетика или Карабканье, сложность 7). Те, кто падает с Древа, могут выпасть в любом месте Теллуриана, от Земли до Мира Грез.

Плоды Вечности, Сестер и Видящего лучше оставить на откуп вам. Эти силы бессмертны и архетипичны, и потому отрицают простые

правила. Считайте, что «награда» за поедание Плодов Вечности включает полное исцеление, новые точки Силы Воли, тяжелую болезнь, безумие и даже бессмертие (свободу от старения и болезней, по меньшей мере), в зависимости от игрока и нужд истории. Те, кто хочет занять место Видящего, должны задать себе вопрос: «Действительно ли я хочу потерять персонажа таким образом?»

Станция Виктория. Как и в Континууме Гернсбека, тут правит эксцентричная техномагия. Но Парадокс тут не является такой уж проблемой. Вместо него маги погружаются в Безмолвие на какое-то время. У Тии есть комнатка для таких случаев, чтобы жертвы могли восстановиться – обитатели этого Мира впадают в Безмолвие достаточно часто.

Станция Виктория известна загадочными благодетелями, которые помогают с работой, когда никто не смотрит. В плане игры это означает, что всякий раз, как персонаж начинает делать что-то не магическое и оставляет это на ночь, то есть возможность, что часть работы будет сделана за него, когда он вернется. Рассказчику стоит сделать один бросок за невидимых помощников. Сложность зависит от интересности и вежливости посетителя – то есть, от 6 до 9. Если задачи включают Технику, Компьютеры, Науку, Знания о Феях, либо любой художественный или ремесленный навык, то бросайте 6 кубиков. Для всего прочего – 3 кубика. Если феи не доделали или испортили работу, персонаж может продолжить все с того места, где ее оставила «помощь».

Лучшая защита Станции – ее буквальная невидимость. Расположившись на орбите Умбральной «стареющей Луны» (смотрите пятую главу), Сыны Эфира никогда не видят Покорителей Бездн и наоборот. Некоторые существа, которые называют Луну домом, видят Станцию, но понимают, что Ученые никогда не сделают ничего *слишком* неправильного, и потому оставили их в покое. Необычные участки сдвигов реальности (вроде того, что привел на Станцию разумного динозавра) случайно возникают по всей Станции, делая ее еще более необычной. Это влияние Аркадии или Селена и Феба шутят шутки? Только Обитатели Теней знают наверняка…

Сезонные Миры Вербен. Как Автохтония относится к первобытной магии, так и Сезонные Миры относятся к техномагии. Парадокс обрушивается, как разряды молний, снежные бури, рои насекомых и другие варианты физической отдачи. Странники, оскверняющие миры, магически или иначе, оказываются погребенными в неудаче. Животные становятся враждебными, из ниоткуда обрушиваются бури, возникают болезни, и защитники Миров – часто старые и могущественные ведьмы Вербен – появляются будто из самих деревьев…

Магия Жизни – суть этих Миров. У всех Эффекты, использующие эту Сферу, сложность снижается на 2, а некоторые заклинания могут

считаться успешными автоматически, если набор кубиков мага превышает уровень сложности. Но Круг Осени – исключение. Этот Мир так жаждет крови, что раны не затягиваются без использования Жизни 2 или 3. Суровый климат Замка Зимы требует или теплой одежды или улучшений магией Жизни. Незащищенному страннику может понадобиться делать броски Выносливости каждый час или около того (сложность от 6 до 10, в зависимости от погоды), либо терять каждый час по уровню Здоровья (урон не поглощается). Смерть, конечно, обратная сторона жизни, и странники, отправляющиеся в Сезонные Миры должны помнить об этом.

Глава 5

Общие замечания. В целом, в космосе вся магия естественна. Таким образом, стандартная сложность – Арете +3, но в некоторых Мирах может быть иной.

За Горизонтом, который находится за Марсом, Парадокса нет. Но проваленные броски могут разрушить весь Эффект. Огненный шар может взорваться в руках мага, а не при попадании в противника, трансформация – пойти совершенно не так, а заклинание поддержания жизни может убить. Старые Парадоксовые Недостатки часто (но не всегда) рассеиваются, когда маг пересекает Горизонт.

Любая космическая станция считается Миром, в котором «естественность» зависит от желания основателей. На группу Десантников Покорителей Бездн на станции Сынов Эфира могут обрушиться тонны Парадокса, потому что их Эффекты часто будут вульгарными. Это делает космические бои сложнее, чем может показаться. Нечто общее, вроде лазерных пистолетов, реактивных ранцев и силовой брони, считается обычной технологией и работает всегда.

Считайте, что на планетах и Незримых Мирах все Эффекты, использующие Сферу Мира, снижают свою сложность на 2. Если использовать исключительно эту Сферу, то можно получить автоматический успех.

Миры

Венера/Н.М. Жизни. Барьер Венеры равен 10, и сложность такова на любом участке поверхности. Странникам требуется Жизнь 2 или снаряжение, аналогичного уровня, чтобы выжить в венерианской Пенумбре. В целом, достаточно и Жизни 1, но за каждую неделю на равнинах и джунглях Венеры, странник теряет 1 кубик от всех наборов кубиков. Отнимайте, также, 1 кубик за каждые 2 дня без защиты вообще.

Марс/Н.М. Сил. Странникам нужна магия или снаряжение на уровне Сил 2, чтобы выжить. Хотя для кратких путешествий будет достаточно и

Сил 1 (позволяет увидеть, что приближается, и увернуться). Без какой-либо защиты и сенсоров гибель мага от энергетического разряда или взрыва – лишь вопрос времени.

Луна/Н.М. Основ. Барьер Луны зависит от количества света, который она получает от Солнца. Внутри больших кратеров, особенно рядом с их краями, Барьер равен 3. Вне кратеров, на свету (две земных недели длится день, и столько же - ночь) Барьер равен 5. В темноте Барьер равен 7. В 16 или 32 километрах вокруг Лунной Базы Дарксайд Барьер равен 10. За исключением, пожалуй, руин Дарксайд Икар.

Несмотря на все слухи, связи между Луной и Аркадией нет. По меньшей мере, уже. Странники могут увидеть Небожительницу, Фебу, если пойдут через Небесные Пределы. Давным-давно Луна выделила часть своей сути для несносных людей, которые хотели осесть на Луне. Она построила фальшивую Пенумбру для тех, кто хотел опробовать на ней свою жалкую магию, и перенесла истинную часть в миры духов, где ее до сих пор могут навещать ее любимые оборотни. **Umbra: the Velvet Shadow** дает больше деталей о скрытом лике Фебы.

Юпитер/Н.М. Материи. При использовании портала на Северном Полюсе Земли не требуется никакой магии, чтобы попасть в Н.М. Материи. Если персонаж пожелает попасть в Полый Юпитер или Марс, портал на Полюсе сработает точно так же. При проходе через врата на Горизонте, страннику понадобятся Связи 4, чтобы попасть в Полую Землю и, теоретически, этот метод может сработать для путешествия в другие Полые Миры.

Сатурн/Н.М. Времени. Смотрите описание. Вся магия Времени работает со сложностью, уменьшенной на 4, и удваивает (а то и сильнее) обычный эффект. Последствия их использования, однако, предсказать невозможно.

Война, ярящаяся на лунах этой планеты, затягивает в себя примерно 300 магов разных фракций, а также сотни консортов, десантников, Ушедших и чудовищ. Между этими лунами и Лунной Базой Дарксайд, Станцией Виктория, Континуумом Гернсбека, Ноль-Б, МЕСНА и Дуассетом установлены постоянные порталы. Как только бойцы думают, что изучили противника, кто-то выдает новый сюрприз. На лунах Юпитера и Сатурна можно устроить действительно дикую историю, но детали этого выходят за пределы этой книги и могут объединять темы множества хроник **Мага**. Хорошие источники такой игры включают в себя книги **Void Engineers**, **Sons of Ether**, **Book of Madness** и **Book of Chantries**.

Уран и Нептун/Н.М. Духа и Разума. Странникам в эти Миры не нужно особых знаний или снаряжения. Более того, те, кто медитирует в Исканиях, попадает туда автоматически, оставляя тело.

Когда любой вид духов пересекает границы этих Миров, он принимает свой истинный облик (никакие обманные Чары там не работают) и отдельное «тело». Это включает в себя практически всех Обитателей Теней (Ушедших, демонов и так далее), Аватары магов и почти Пробужденные Аватары.

Немногие другие сверхъестественные существа посещают эти Н.М, но использовать стоит следующие правила: у вампиров нет видимого духа. У Гару нет отдельного духа, но они кажутся раздвоившимися, когда попадают туда (чего не происходит практически никогда – представьте себе, что будет, если разом вырвутся *все* духи в Фетишах средних размеров стаи). Призраки становятся видимыми и могут свободно общаться и взаимодействовать. Подменыши показывают свой истинный облик, но не имеют видимого духа.

Мародеры, к слову, в этих Мирах успокаиваются и становятся настолько вменяемыми, насколько возможно (не сильно). Окружающая их местность зависит от их безумия – мисс Чжао (например), чье сумасшествие включает древний Китай, увидит древний Китай. Другие странники увидят то же, что видит мисс Чжао.

Космос. Смотрите Введение и начало Приложения, чтобы узнать правила о путешествиях и Якорях.

В Бездне обитают Нефанди, Мародеры и другие ужасные существа. Детали остаются на ваш откуп, но **Book of Madness**, **Book of Chantries** и **Book of Wyrm** могут подать ряд идей. Книги **Void Engineers**, **Sons of Ether** и **Hidden Lore** описывают различные Умбральные корабли, равно как и шестая глава этой книги.

Загадочная раса, именуемая Традициями Ка Луон, продолжает появляться в записях Покорителей Бездн и Эфиронавтов, но никакая из встреч со «скрытными» не принесла значительной информации. Пока лучше известны «Орды Демонов» Глубокой Умбры. Одни источники говорят, что они происходят из Малфеаса, в то время, как другие утверждают, что они пришли из галактики, исследователи которой не выжили, чтобы поделиться своим открытием. В шестой главе описаны некоторые из этих чудовищ.

Шэньти. Врата в Шэньти появляются и исчезают по собственному почину. Рассказчики могут помещать их куда угодно. Пределы Змея, Пределы Вильда и Пределы Ткачихи в Небесных Пределах (вторая глава и **Umbra: the Velvet Shadow,** страницы 36-37) могут быть отражениями Шэньти, как Незримые миры отражают Отколовшиеся.

Шэньти Стазиса, Автохтония, описана в четвертой главе. Детальная, но отдаленная природа других Шэньти, Малфеаса и Потока, лежит за пределами этой книги. Малфеас обсуждается в третьей главе **Book of Wyrm**, Поток – во второй главе **Umbra: the Velvet Shadow.** Считайте,

что вся магия, кроме Энтропии, в Малфеасе работает со сложностью, повышенной на 2, и вся – естественна. Поток может дать любые эффекты, какие захотите вы, пока они все время меняются.

[1] — Вероятно, это от названия народного танца «Вон крадется ласка» - “Pop goes the weasel”. [Наверх]

[2] — Перестрелка в О.К. Коррал – самая известная перестрелка в истории американского Среднего Запада. [Наверх]

‹ Глава 6: Внешние или Те Извне

вверх

Таро Мага ›

13 123
1 136
887

автовышка агп